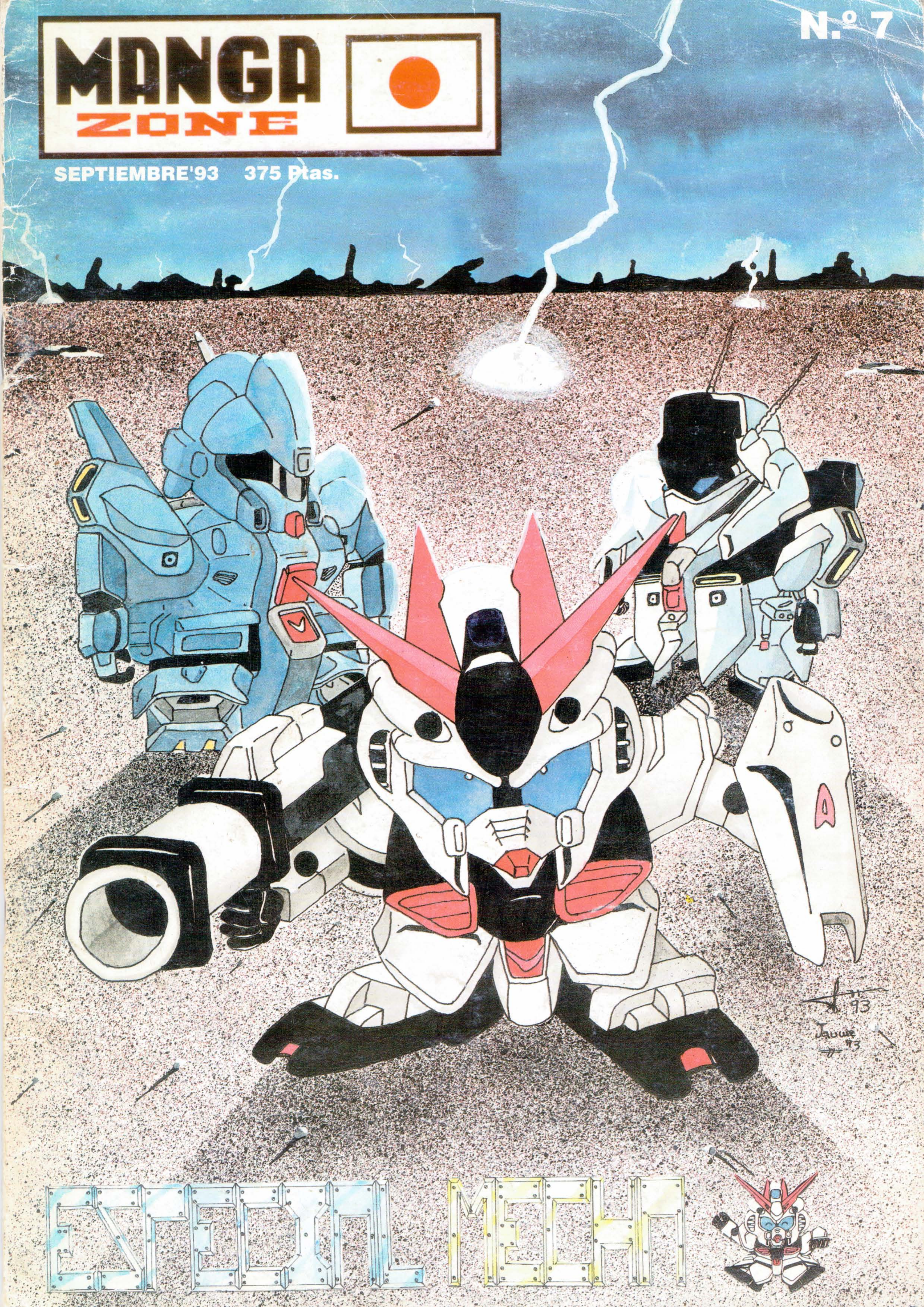
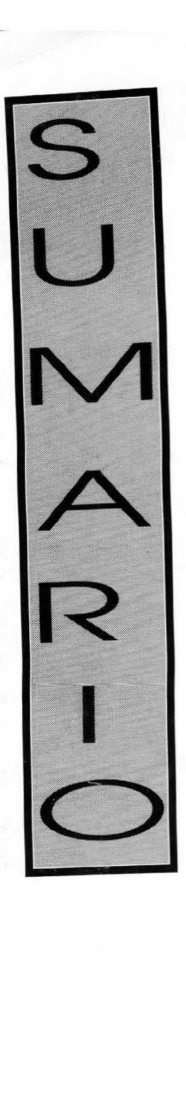
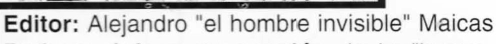

MANGA ZONE
N.º 7
SEPTIEMBRE'93 375 Ptas.
ESPECIAL MECHA





Editor: Alejandro "el hombre invisible" Maicas
Redactor jefe y maquetación: Javier "bueno, ya lo haré yo" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "¿sobre qué escribo?" Forés
Tratamiento de imágenes: Juan "reacciona, maldito scanner" Gómez
Equipo MangaZone:
Articulistas: Víctor Véctor, Vicente Penadés, Gonzalo Tello, K.I.A.,

Forés, Javier "The JavHunter y algún otro" Martínez.
Dibujantes: Micky, Jaume Gracia, José Valiente, Daniel "Captain D", Luis Alís, Juan Gómez.
Lectores: Todos los amigos del manga que nos leen, critican y apoyan.





"Hola, en este momento no hay nadie en casa. Al oir la señal deje su mensaje y su número de teléfono. Gracias."

Este es el mensaje que ha podido disfrutar todo aquel que ha intentado localizarme este verano, y tambien la causa de que mi cabeza sea una de las más buscadas.

Ahora mismo me encuentro en un lugar indeterminado, ya que Javier y sus esbirros (vease articulistas, dibujantes, colaboradores, y demás fauna del Mangazone) siguen buscándome desesperados, para echarme el guante y lo que no es el guante.

Pero bueno, dejemos que me sigan buscando y os contaré un par de cosas. Como os anunciaba en el número anterior, el "Mecha" es el tema central de este número. El género de los robots ha sido y es uno de los más carismáticos en el mundo del manga. Desde que Osamu Tezuka, padre del cómic moderno; creara en 1951 ese robot con espíritu de niño llamado "Astro boy", han pasado cientos de robots por las pantallas de todo el mundo. Desde "Mazinger Z", pasando por "Gundam", y llegando hasta "Devastator" y "Tekkaman Blade" por poner algunos ejemplos, los robots nos han conquistado con su poder y grandiosidad. Y este es...

¡¡¡Cielos!!!, no es posible, alguien me ha encontrado...

¡¡¡Anda, si es K.I.A.!!!. Ya decia yo que no debía haber puesto el remite en la carta para el Ranking del "¿Sabias que..."

(...) Unos minutos más tarde. Y después de una larga conversación.

¡¡¡Uff!!!, no ha venido a matarme, como podía esperarse. Lo que quería es que os anunciara que debido a la gran aceptación que ha tenido la idea del Ranking, y a que ha habido una serie que ha barrido prácticamente en todos los apartados, hemos pensado crear para el número 8 el primer "Club de Fans de Kimagure Orange Road", para el cual aceptamos todo tipo de sugerencias.

Recientemente hemos conseguido 5 CDs de la serie, y K.I.A. además de contarnos cosas inéditas de la misma, se ha comprometido a traducir las canciones, cuyas letras publicaremos tanto en japonés como en castellano.

Por cierto, la comedia estudiantil es uno de los géneros mas aceptados dentro del mundo del aficionado al manga y ánime, y puedo adelantaros que en un futuro no muy lejano, sacaremos un especial dedicado a este tema.

Bueno, esperando que no me encuentre nadie más (hasta que se calmen los ánimos), se despide un servidor. No sin antes decir (pero en voz baja, no me vayan a oir):

"¡¡¡Larga vida al manga!!!"

Alejandro Maicas

Fe de erratas: Más que erratas, queremos pedir perdón por la gran cantidad de errores que se produjeron en la realización del número anterior, debidos a pequeños problemas de compatibilidad entre el tipo de letras utilizado por nosotros y el utilizado por la fotocomponedora. Esperamos que ya no vuelva a pasar.

También debemos pedir perdón por el tremendo fallo de no haber numerado las páginas en el número anterior, lo cual nos pasó por confiar en que el programa las numeraría automáticamente, y ya sabemos todos que un ordenador no hace nada si tú no se lo especificas.

Cuando hablamos de Ficomic '93, un duende se coló en la imprenta y llamó **Tetsu** a quien se llama **Totsu**, **Totsu Trading**. Perdón, amigos.

Y en la entrevista con Oro Films, debajo del sello Manga Video, donde se acumularon los errores, donde dice: "han empezado a editar allí hace un septiembre" debería decir: "... allí hace un año. Nosotros empezaremos en septiembre".

NOTICIAS JAPÓN



Los personajes más populares para los aficionados japoneses en este momento son:

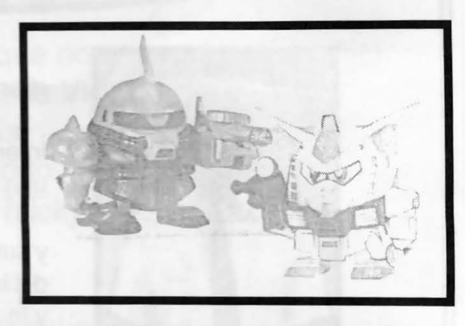
En primer lugar, Ami, de las *Sailor Moon*. De las cinco es la del pelo azul. En segundo lugar, nuestra querida Nausicä, a quien no hay quien la quite del top 5 desde hace bastante tiempo. En tercer lugar, Hiei, de la serie *Yu Yu Hakusho*, basada en el manga del mismo título de Yoshihiro Togashi, serializado en el Shonen Jump. En cuarto puesto, Minako, también de las *Sailor Moon*. Es la que lleva el pelo rubio suelto, y ojo que decimos suelto y no en dos grandes coletas, que esa es Usagi. En quinto puesto, Kurama, de la serie *Yu Yu Hakusho*. Y, ahora sí, en sexto puesto viene Usagi, la de las coletas de *Sailor Moon*. En el séptimo lugar, Belldandy, de la serie de OVAs *Ah! My Goddess*, basada en el manga de Kosuke Fujishima. En octavo lugar, Nadia (no hemos puesto adjetivos porque Juan Gómez los ha comprado todos para ponerlos él). En el noveno puesto, Yadamon, la graciosa brujita. En el décimo puesto, Makoto, de las *Sailor Moon*. Es la del pelo largo y castaño (y aún quedan). En el onceavo puesto, Rei, que es la *Sailor Moon* que quedaba. La del pelo largo y oscuro. En doceavo lugar, el Capitán Tylor, de la serie *Tylor*. En treceavo lugar, Shintaro, de la serie *Papuwa Kun de los mares del sur*. Minky Momo está en catorceavo lugar, mientras que Maito Senpuji, de *Maitogain*, fabulosa serie de la Sunrise, está en quinceavo lugar. En el decimosexto lugar tenemos a la protagonista de *Kichan no ribon* (la cinta de Kichan). En decimoséptimo lugar, Ranma Saotome en versión masculina. Trunks, de *Dragon Ball Z*, en decimooctava posición, Zoasaito, de *Sailor Moon*, en decimonovena posición (esta chica no es una de las Sailor Moon, pero aparece en la serie). En el vigésimo puesto está Shita, de *Laputa*. Como curiosidades, Madoka Ayukawa (Sabrina de "Johnny y sus Amigos") está en la vigesimoprimera posición, aunque hace varios años que acabó la serie en Japón, compitiendo con gente tan famosa como Songokuh, en vigesimotercera posición, cuya serie se emite en estos momentos.

La primera entrega de los OVAs de *GUNNM*, título original de Battle Angel Alita, apareció el mes pasado en Japón. 30 minutos del mejor saber hacer de la compañía KSS, la misma que ha producido los OVAs de *Ah! My Goddess*, la serie de Nadia y posee los derechos de *Kyojin no hoshi* (Estrella de los Giants). La historia es la que todos conocemos: Daisuke Ido encuentra los restos de una cyborg humanoide, Galii, (Alita en la versión inglesa del comic), y la revive, convirtiéndola en una poderosa guerrera. Se introduce un personaje que no aparecía en el manga de Yukito Kishiro: Yugo, un joven vagabundo. ¿Posible romance entre nuestra cyborg favorita y el pobre muchachuelo? Dirigido por Hiroshi Fukumiya, el hombre que dirigió el film *Supernin Rokku*, distribuida en España por Chiqui Vídeo como El Pequeño Superman. El primer OVA aparecerá al precio de 5300¥ el Laser Disc.



La fiebre SD (Superdeformed) está alcanzando cotas inimaginables en Japón. Los índices de ventas de merchandising SD se han disparado. Superdeformar un personaje es atenerse a su diseño original pero en forma de caricatura, cabezón y paticorto.

La moda SD nació con los juguetes. Superdeformarlos era una manera de vender más con el mismo personaje. Bandai, cómo no, fue la pionera en este terreno. Los primeros SD fueron los personajes clásicos de shows de imagen real. Godzilla, Ultraman, Kamen Rider... después se unieron los robots. La saga SD Gundam parece no tener fin. También se han producido SDs de Patlabor, Raijino, Ah! Megami Sama... Los cartuchos para la Super Famicom son la última mina,



aparte de los OVAs, mangas y demás parafernalia. Los dos últimos cartuchos han sido *SD Battle*, con Ultraman, Ultraseven, Gundam F91 y demás pandilla, en un Beat'em up con unos gráficos alucinantes. El segundo apareció el mes pasado, y promete ser aún mejor que el anterior. Se titula *Super Robot Taisen*, y pertenece a un nuevo tipo de juegos llamados Simurama. Los juegos de tipo Simurama son un híbrido entre los juegos de simulación y de rol. En esta entrega aparecen, entre otros, dos Gundam y Mazinger Z. El juego ha sido producido por Banpresto, que es una subcompañía de Bandai, dedicada exclusivamente a producir videojuegos de personajes SD. Atención, porque con los SD hay cuerda para rato.

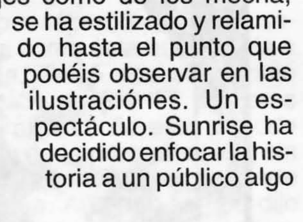
Y para seguir con los video juegos, los fans del *Fatal Fury* están de enhorabuena, al menos en Japón. La película de promoción, de casi noventa minutos de duración, fue proyectada en la Fuji TV (la misma cadena en la que se emite *Dragon Ball Z*) el pasado 31 de Julio. *Battle Fighters*, que así se llama el videojuego de la SNK en su versión original japonesa, nos presenta a los personajes clásicos del primer juego, Andy Bogard, Terry Bogard y Joe Higashi, y a los del segundo, es decir, los nuevos luchadores que aparecían en el *Fatal Fury 2*, entre ellos el coreano Kim Kapwhan, experto del Tae-Kwon-Do, o la despampanante ninja japonesa Mai Shiranui. El diseño de los personajes sólo puede definirse con una palabra: alucinante. Ha corrido a cargo de Seiki Oharu, quien ya diseñó los personajes de Detonator Orgun o Iczer One, por poner algunos ejemplos. La vestimenta de los personajes se ha respetado al máximo, incluyendo la magnífica gorra roja de Terry Bogard. Según la historia, Terry es un chico norteamericano que cuenta con unas excepcionales capacidades para el combate. Su hermano Andy, de origen francés, estudió artes marciales en Japón. Joe Higashi, por su parte, es de origen japonés y un especialista en Muai Tai. Además, se introduce un personaje nuevo: Klauser, un matón con pinta de pocos amigos. La productora NAS ha encargado la animación al Studio Comet. El mismo



Seiki Oharu ha trabajado en las labores de dirección gráfica y de animación, así que si lo hace igual de bien que diseñando personajes, el resultado final puede ser espeluznante. Sin duda alguna, los esperados y anunciados OVAs del *Street Fighter II* tendrán que "pegar duro" para superar a sus colegas.

Sunrise es una productora japonesa que cuenta, en sus comienzos, con la adaptación del manga de Hojo Tsukasa *City Hunter* a la animación, pero desde hace pocos años es especialista en series de robots y aventura fantástica . La saga de *Gundam* es su mayor baza, pero paralelamente produce series de aventuras y robots para la televisión dirigida a un público medio entre los doce y los dieciséis años. Generalmente las series televisivas de la Sunrise mantienen un nivel gráfico altísimo, tanto en diseño de personajes y robots como en animación. Bajo su auspicio cuenta con maravillas como *GPX Cyber Formula, Wataru, Takamaru, Granzoto, Raijino, o la actual Da·Garn...*

Pues bien, la última producción de la Sunrise, *MaitoGain*, parece superar todos los listones colocados hasta ahora. El diseño visual, tanto de los personajes como de los mecha, se ha estilizado y relamido hasta el punto que podéis observar en las ilustraciónes. Un espectáculo. Sunrise ha decidido enfocar la historia a un público algo más mayor, y ha colocado la edad de los personajes principales de *MaitoGain* en quince años. El principal protagonista y piloto del robot Maito Gain, Maito Senpuji, es un avispado muchacho, popularísimo entre las chicas y heredero de la fortuna de la familia Senpuji. Le acompañan en sus aventuras Sally Yoshinaga, una preciosidad de ojos verdes y pelo castaño, que está (cómo no) enamorada de él, y su amigo y compañero de clase Natsuhiko Hamada. Además de estos personajes adolescentes, se introducen personajes secundarios muy bien diseñados, como la pelirroja Izumi, de 22 años, o la rubia Binto Katrinu, de 29. Y aunque ya están muy creciditas, parece que también beben los vientos por Maito. ¿Como podría Sally competir con estos pedazos de hembras? La serie se nos presenta apasionante. Esperemos que alguien en España se fije en *MaitoGain* y la podamos disfrutar, al igual que hicimos con la fabulosa serie *Granzoto*, emitida por Canal 9 entre Junio y Julio del presente año.



Luis Alís con ayuda de K.I.A.



VIZELANEA

Viz Comics recopila y ofrece en un quinto libro de tapa blanda y sobrecubierta todo el volumen tres de la serie Nausicaä of the Valley of Wind (*Nausicaä del Valle del Viento*). Sin



embargo, aún no concluye la historia de Hayao Miyazaki. La odisea de la joven Nausicaä terminará en el séptimo libro, el sexto estando previsto en Japón para este otoño (y para la primavera del 94 en los USA).

Para los seguidores de este autor, productor y director, atención a los números 5 y 6 de Animerica, que ofrecen una entrevista en exclusiva y una revisión de su obra, así como la reproducción en color y traducida al inglés de "La Era del Hidroavión", antecedente de "Porco Rosso", que ya se publicó en otro magazine norteamericano, Mangazine, con bastante menos cali-

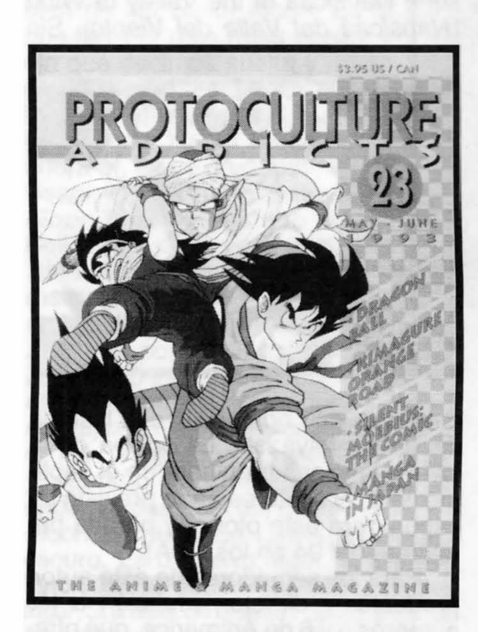
llos con modem y medios: existe una conferencia en la red informática internacional Internet, el "Miyazaki Discussion Group".

(Miyazaki se superdeforma en un cerdito con bigote y gafas, al mejor estilo "Porco Rosso". Aún seguimos recopilando superdeformidades para la Parada de los Monstruos. Se aceptan contribuciones)

Siguiendo con Animérica, entrevista en exclusiva con Masamune Shirow en el num. 6. No hay fotos, pero sí una explicación del seudónimo. El magazine anuncia que próximamente Area 88 reemplazará a AD Police, y Urusei Yatsura (Lum/Lamu) sustituirá a Mermaid Forest.

Viz inaugura "**Viz Video**". La compañía hace su entrada en el mercado del vídeo, una progresión lógica en sus exitosas operaciones comerciales. Sin embargo, el mercado americano del vídeo de Anime está poblado de compañías bien consolidadas. En vez de entrar en competencia con ellas, Viz planea asegurar su rinconcito mediante lanzamientos relacionados con los cómics que publica. Su primer producto será la edición doblada de Mermaid Scar (La Marca de la Sirena), secuela de Mermaid Forest (El Bosque de las Sirenas), un cómic de Rumiko Takahashi serializado actualmente en Animerica y que fue distribuído en Vídeo por U.S. Manga Corps. Otro título previsto es Ranma 1/2, una OVA de tres volúmenes, doblada al inglés. Striker también está siendo estudiada para un posible lanzamiento.

Para finalizar, añadir que esta editorial lanzará en breve la colección de Manga Bio-Booster Armor Guyver, de Yoshiki Takaya.



ADICTOS A LA PROTOCULTURA

El magazine Protoculture Addicts #23 ataca los temas de DragonBall, Kimagure Orange Road (parte 2 de la sinopsis), Silent Mobiüs (resumen de toda la serie de cómic, tanto lo publicado como lo que queda por publicar) y revisa la situación de las ediciones de Manga en Japón y los EE.UU., proponiendo un Quién es Quién de las editoriales en América. Pequeño pero jugoso.

ANGEL HERRUMBROSO

A.D. Vision, tras ofrecer al mercado del vídeo los títulos de *Devil Hunter Yohko* y *Sol Bianca*, anuncia el lanzamiento de la OVA de dos volúmenes Battle Angel ("Rusty Angel" y "Tears Sign"). La historia de Yukito Kishiro que los lectores españoles están comenzando a explorar de la mano de Planeta De Agostini ha atravesado un proceso de simplificación y reajuste, además de recibir un juego de revisiones de los diseños de personajes. Los realizadores de la obra son Taro Rin (Galaxi Express 999, Dagger of Kamui) como supervisor de la edición, Hiroshi Fukumilla (Locke the Superman) como director, Akinori Kondo (Five Star Stories) como guionista, Noboteru Yuki (Record of Lodoss War) como director artístico ejecutivo y Tai Fujikawa (Kujakuo 2) como director artístico. Produce Animate Film. Los dos volúmenes de 30 minutos serán publicados en un único vídeo VHS hi-fi. Una edición subtitulada y un estreno cinematográfico están en consideración.



HARMAGGEDON-ODIN

Dos nuevos lanzamientos de U.S. Manga Corps. Harmaggedon nos presenta a la Princesa Luna, una joven psíquica que presiente el avance hacia la Tierra de una terrible fuerza destructora que ya ha devastado la mitad del universo. Ella habrá de organizar la defensa, una tarea muchas veces emprendida en otros mundos y culminada en billones de trágicos fracasos. ¿Es ya demasiado tarde? Los talentos de Rin Taro en la dirección, Shotaro Ishimori como co-escritor y coproductor, y Katsushiro Otomo en el diseño de personajes nos resuelven la incógnita. La historia, 132 minutos de duración, se basa en una historia original de Kazumasa Hirai y Shotaro Ishimori, y es considerada una obra cumbre de la animación por los aficionados japoneses.

Photon Space Sailer Starlight Odin narra los viajes del navío Starlight, lanzado en el 2099. Equipado con un sistema de impulsión gravítica y una animosa tripulación, se enfrentará a los peligros del espacio. Creada por Yoshinobu Nishizaki (Space Cruiser Yamato), Odin es una Space Opera que ofrece una calidad de animación cinematográfica sorprendente.



VENUS WARS

En cooperación con U.S. Manga Corps, la editorial Dark Horse recopilará el manga Venus Wars en dos tomos. La serie de Yoshikazu Yasuhiko narra el estallido y transcurso de la guerra civil global entre la población humana de Venus tras 80 años de precaria colonización y terraformación. Mientras la Tierra determina su intervención, el planeta se hunde en un caos militar, político y religioso. Ken Seno, un motociclista temerario, es inducido a pilotar las motocicletas artilladas de combate de una tonelada contra los supertanques "Octopus". Existe una versión cinematográfica animada de Venus Wars, editada por U.S.M.C. el marzo pasado.

STREET FIGHTER II

Edward R. Pressman Film Corporation y Capcom Co. Ltd. unen fuerzas para convertir en película de imagen real el megaexitazo del mundo de los videojuegos Street Fighter II. Escribe el guión y dirige Steven de Souza (La Jungla de cristal 1 y 2, Commando, Swarzenneger Acorralado, Límite 48 Horas).

Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA



LOS CINCO SAMURAIS. Poco nuevo que ver.

Una serie nueva comenzó en Tele5 hace ya varias semanas. Su argumento es bastante sencillo. Se nos plantea cómo unos jóvenes tendrán que vérselas con un diablo, cuyo nombre es Scorpio, y para ello contarán con la ayuda de unas armaduras, con el poder de los cinco elementos. Es, como viene siendo de costumbre, una adaptación del manga, que fue editado en 1989 por la editorial Shonen Sunday. El nombre original de la serie es "The Samurai Troopers". El autor de esta adaptación es Hajime Yatate, y la producción corre a cargo de Sunrise. Cuenta con una calidad gráfica medianamente normal, pecando en el doblaje, que va desacompasado con la imagen.

GRANZOT. Un original argumento externo.

Se estrenó hace ya dos meses una nueva serie, emitida por Canal 9 (TV autonómica valenciana). Trata de cómo



la Luna se ve amenazada por una raza de seres malignos, los Yado, que tratan de dominarla. Para evitarlo se recluta a un trío de jóvenes, elegidos para poder controlar a unos robots. Éstos tienen el poder de controlar uno de los tres elementos, tierra, agua y aire, respectivamente. Todo esto se desarrolla en el interior de la Luna, la cual se encuentra dividida en zonas, cada una dominada por varios lacayos de los malos, y que están unidas entre si por medio de una especie de columnas. Nuestros protagonistas tendrán que enfrentarse a todos para llegar al centro de la Luna, y eliminar al dios Yado supremo. El argumento parece bastante original, pero sólo en parte, ya que al cabo de varios capítulos podemos observar que siempre sucede lo mismo, acabando todos los capítulos en una lucha entre los robots buenos y las deidades Yado. La animación es extraordinaria, y la traducción parece bastante lograda.

TOUCH. ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿A qúe hora?

Cuando pensábamos que una serie tan buena como ésta no volvería a ser reemitida, Tele5 nos sorprendió con la emisión de los 17 primeros episodios, y al cabo de este período fue eliminada de la programación, sin una explicación convincente por parte de esta cadena. Aún así, se nos dijo que si la volviesen a reponer, se anunciaría (y eso no se lo creen ni ellos).

ROBIN HOOD. Récords de duración.

Se podría decir que ésta es una serie gafada. Esto viene a que no ha logrado mantenerse en antena duránte más de siete capítulos. Por mucho que Tele5 lo intentase, siempre ha sido eliminada de la programación. Aún así, desde aquí animamos a esta cadena para que algún día nos la emita entera de una vez por todas.

EL LIBRO DE LA SELVA. ¿A la cuarta va la vencida?

Un premio a Antena 3 por emitir esta excelente adaptación. Pero no es tan buena como para repetírnosla por cuarta vez consecutiva. Parece como si después de haber comprado los derechos de Ranma 1/2 ¿no quedase presupuesto para emitir otras series? Si es así, que repongan otras como Cat's Eye, Sabre Raider, Tetsujin 28... Pero háganos un favor y elimínenla de la programación, aprendan de su pantalla amiga.

DRAGON BALL Z vuelve. ¿Será la definitiva?



Por fin Dragon Ball vuelve a nuestras pantallas. Hace ya varias semanas que empezó en TV3 (canal autonómico catalán), y según las últimas noticias Canal 9 y demás televisiones autonómicas anuncian su regreso para este més. No es seguro que no la vuelvan a cortar por la mitad, pero es que éstas también aprenden deprisa. Aún así deseamos que esta vez la emitan hasta el final.

Alita, ángel de combate (*Batlle Angel Alita - Gunnm, Rusty Angel*):

Otro de los aspirantes a ser el manga preferido por el público español. El guión es muy bueno, se podría decir que demasiado. En él podemos ver cómo el deseo de vivir no sólo se encuentra en los humanos, ¡que los corazones de metal anteponen los sentimientos a las acciones! Perooo... ¿no os parece que la esencia de la trama en sí está sacada de uno de los más famosos films de la ciencia ficción de la última década? Me refiero, como ya os habréis imaginado, a Blade Runner. Ésto se convierte en un punto más a su favor, a lo que sumado que no se hace pesado, que es sencillo, de historia rápida y entretenida, convierte a este manga en una pequeña maravilla. En lo que se refiere al dibujo, la adaptación española es excepcional, los trazos son suaves y el diseño femenino es una delicia. La calidad de los grises es tan buena como la del original, así que os la recomiendo sin reservas.

Gonzalo B. Tello.

SHUEISHA

Un gigante japonés capaz de eliminar incluso a Songokuh sin esfuerzo.

El Sr. Nakano (director y manager general de la sección de vídeo de Shueisha) comenzaba enseñándonos uno de los vídeos que acababa de mostrar en la presentación de las últimas novedades en vídeo de Shueisha. Y esto es lo que nos decía:

Sr. Nakano: Mañana se proyectará entera una de las películas que acabamos de presentar. Será la de los dos pequeños ninjas, y se titula: "Las aventuras de los ninjas Kosuke y Rikimaru".

Mangazone: *¿Sólo se va a proyectar entera esta película?*

SN: Sí, solamente esta.

A continuación, y después de presentarnos debidamente, empezábamos verdaderamente la entrevista.

MZ: *En primer lugar, ¿Qué abarca Shueisha dentro del mundo editorial y del anime?*

SN: Más de 30 publicaciones, entre las que se encuentran, además de los mangas, las versiones japonesas de revistas internacionales, como por ejemplo: Cosmopolitan y Playboy.

MZ: *¿Qué porcentaje de la totalidad son revistas de Manga?*

SN: Son 14 de 35, lo que representa aproximadamente el 40% de las publicaciones.

MZ: *En los comienzos de Shueisha, ¿estaban ya las publicaciones extranjeras, o empezaron sólo con el manga?*

SN: En primer lugar se empezó con los mangas, a continuación se siguió con novelas con ilustraciones, y por último se comenzó a publicar revistas. La primera de ellas fue "MIOYO", dedicada al mundo de las estrellas en Japón.

MZ: *¿Están contentos con la edición que se ha hecho en España de alguno de sus productos, como por ejemplo "Dragon Ball"?*

Ante esta pregunta, el Sr. Nakano se salió por la tangente y justificó su no contestación a nuestra pregunta de la siguiente manera:



SN: Shueisha se encuentra aquí por medio de la colaboración con una organización de intercambio cultural entre Japón y España, que decidió que se podía venir aquí y poner este stand. Y esa es la razón por la que me encuentro aquí.

En esta ocasión, los representantes de Shueisha que hemos venido somos dos, el Sr. Nagai y

Shueisha es una de las tres empresas editoriales de Japón. Publica cerca de 30 revistas, nuevos diccionarios cada año y revistas de actualidad. En los últimos cinco años la actividad del cómic ha aumentado, no sólo tebeos,

Tan sólo pudimos asistir a los primeros cinco minutos de cada una de las muestras (porque no ponían más), de forma que lo que os contaremos serán las impresiones que nos causaron esos inicios, para que vuestras glándulas salivares se activen de la misma forma que lo hicieron las nuestras... ***(risas sádicas y crueles que se pierden en la sombra)***

Dragon Ball Z

Una de las últimas entregas de la serie de películas y OVAs de Dragon Ball (en ella aparecen los cyborgs C-17 y C-18). El final de la presentación difiere de la vista aquí en la serie llamada ZZ (donde aparecen Gokuh en guardia con su bastón y sus amigos,



en este caso aparece Gokuh Supersaiyajin y compañía). 5 minutos del Maestro Mutenroshi y Ulong imaginando bikinis (con el correspondiente relleno, por supuesto). Pulsación inmisericorde de la tecla "stop" y pasamos a...

Dragon Quest

Comenzamos con una discusión entre Carroña y otro demonio en el castillo-guarida del primero. Y ahí se acaba la cosa. De todos modos, ahora ya todos conocéis la serie, bien por haberla visto o por haber leído sobre ella, así que no pasa nada. Según dijeron, se había estado negociando con TV3 para publicar el manga coincidiendo con la reposición de la serie. La serie constaba de 48 capítulos, y no se sabía si se publicaría en 48 ó 32 págs. por el tema de no cortar la historia.

Estas dos series están producidas conjuntamente por Toei y Shueisha. Las siguientes cuatro sólo por Shueisha.

Kosuke y Rikimaru (A. Toriyama)

Dibujos con un estilo mezcla de Bola de Dan y DragonBallZ (este Toriyama cada día está más raro). La animación está bastante lograda, y se usan varios grados de sombras (3) para definir los rostros. El movimiento resulta bastante fluído, con pequeños saltos debidos posiblemente al mal scroll que produce el NTSC al reproducirse en un televisor PAL. Comienza con música de banjo (al más puro estilo "country") para ambientar la cacería de un ¡¿sapo gigante?! a través del bosque. Tras la presentación de los protagonistas, pasamos a una especie de ferry pequeño que lleva a una joven, pilotado por un viejo pescador mezcla del profesor de autoescuela de Gokuh y del Maestro Mutenroshi. Cuano la chica está a punto de aligerarse de ropa (para deleite del abuelo), avistan la isla de los ninjas. Por cierto, hay que ver cómo trabajan la madera los condenados esos.

sino animación por ordenador, etc. En el Salón se presentaron seis obras, cinco de ellas enfocadas a un público juvenil, y una enfocada al femenino.



Bastard! (Kazushi Hagiwara)



Esta serie no había sido estrenada en cine ni vendida en vídeo debido a su gran violencia. Enfocada a un público de 15-16 años, ha sido, sin embargo, best-seller de alquiler. Comienza con un prólogo al estilo Conan, ¡y en inglés!, que viene a decir:"700 años tras la caída de la civilización humana, un tiempo de acero, miedo y brujería. El hombre fue forzado a sobrevivir entre luchas y miedo..." más o menos. Después aparece un pueblo atacado por un personaje montado a lomos de una hidra y comandando un ejército de semihumanos (podríamos llamarles orcos, creo). El pueblo es arrasado sin que sus defensores puedan hacer nada por evitarlo. Los dibujos son al estilo de "Supercampeones", pero con sangre y muerte por todos lados. El Señor de los Anillos en el futuro y a lo japo. Impresionante.

Video Girl Ai (Matsura)

Aparecida en el Shonen Jump, estaba dirigida al público de entre 15 y 20 años. Empieza como una cinta de vídeo (con ruidos en la imagen y todo) donde se presenta Ai. De repente, la habitación del chico que estaba viendo la cinta se llena de luz proveniente de la pantalla, y Ai sale de ella (la verdad es que parece más duro que un parto). Y comienza la música. Presentación y animación estilo "Gunbuster". Dibujos estilo "Megazone 23". La música al estilo "musical americano". Y a por la última...

Kosare Kokoro (S. Hatsumi)

Según el intérprete, el título viene a querer decir "La historia de amor de un diseñador guapo" (¡Madre de Dios!). Y trata sobre una chica de 13 años que se enamora de un diseñador de 25. Como curiosidad, en la serie aparecen algunos de los lugares más conocidos de Tokio. Pertenece al género del "Shojo Manga", o "manga para chicas", y está enfocado hacia un público quinceañero (femenino, claro). El dibujo es una variante del estilo de "Eriko" o "Yoko y Saki", o el más reciente "Sailor Moon" (bocas triangulares, pero nariz puntiaguda). La historia comienza siguiendo la ronda de una chica vestida de rojo por los escaparates de las conocidas (por los japoneses, será) Asteriske, Galopine et Galopin, etc. Más tarde, sentada en un bar-terraza, observa a las parejas. De pronto, unas personas piden permiso para sentarse en su mesa, y ella se da cuenta de que una de ellas es un chico que se ha visto antes a través de un escaparate (¿el diseñador?). Uno de ellos la invita, al ver su sorpresa, a visitar la tienda G. et G., y así entra en relación con ellos. Más tarde, en su casa, recuerda los momentos pasados con ellos... y se cortó.

Y hasta aquí llegamos. Tras unos pequeños comentarios por parte del Sr. Nakano, se dio por finalizada la presentación, con lo cual no tuvimos más remedio que reprimir nuestros deseos de agarrar las cintas y echar a correr, y salir cabizbajos de la sala. Y es que eso de poner la miel en los labios para luego no poder probarla no está bien... ¿no os parece?

SHUEISHA

Un gigante japonés capaz de eliminar incluso a Songokuh sin esfuerzo.



yo. Y es el Sr. Nagai el que se dedica a la representación de todos los contratos con el extranjero. Yo he venido en esta ocasión, mas que nada, para ver. Porque me habían dicho que aquí en España el manga tenía un gran éxito, y quería ver si era cierto o no.

MZ: *¿Y piensa que es verdad?*

SN: Sí, estoy impresionado. Y asímismo siento una gran responsabilidad, por publicar más y mejores tebeos. Porque ahora no los leen solamente los lectores japoneses, sino tambien otros, como por ejemplo los españoles. Estoy muy contento con la experiencia que estoy teniendo aquí.

Después de esta explicación, volvimos a preguntarle:

MZ: *De lo que se ha publicado aquí en España hasta ahora, ¿qué le parece la calidad que tiene?*

SN: Hace un momento tuve la oportunidad de ojear un par de tebeos publicados por NORMA EDITORIAL. Y he podido ver la diferencia que hay entre los tebeos japoneses y los tebeos españoles. La gran diferencia está en que mientras en los tebeos españoles funcionan como una cámara que toman sólo planos de frente, los tebeos japoneses toman tambien planos de arriba, de abajo, desde todos los puntos.

MZ: *¿Sabe que el cómic japonés ha apartado del foco de atención al cómic americano en España, en lo que se refiere a ventas?*

SN: Sí, y uno de los secretos del gran éxito del cómic japonés en España es que los tebeos no son sólo de aventuras. El cómic japonés tiene una gran variedad de temas. Y en el caso del cómic americano el tema principal y muchas veces único es el de las aventuras. Básicamente, allí hay dos clases de tebeos, una es la de los tebeos de aventuras y superheroes, y la otra es la de los tebeos infantiles, como por ejemplo "Snoopy".

MZ: *Todos los problemas que hubo últimamente en Japón sobre las protestas de las asociaciones de padres, referentes al contenido de violencia y erotismo en ciertos mangas. ¿Qué repercusión han tenido en las publicaciones de Shueisha? ¿Se pasa a una mayor censura?*

SN: En E.E.U.U. son muy estrictos con los cómics, pero no gracias a eso el ritmo de violencia está bajando. Todo lo



De izquierda a derecha: Alejandro, Gonzalo, Nakano-San y Micky. No es que los dos últimos sean bajitos... es que están lejos.

contrario, el grado de criminalidad esta aumentando increíblemente. Sin embargo, en Japón ésto no está pasando. No hay ningún dato real que refleje que la violencia que se ve en los tebeos influya negativamente en el crecimiento de los niños.

MZ: *¿En qué medida les ha afectado que las asociaciones de padres en E.E.U.U. exijan el sello "PARA ADULTOS" en los mangas donde se muestran escenas de sexo muy explícito? ¿Los autores se han moderado, o han hecho caso omiso de las protestas?*

SN: En Japón, los tebeos eróticos llevan una cubierta para saber que es un tebeo prohibido para los menores. Mientras que los E.E.U.U. están divididos en prefecturas, y en cada una de esas prefecturas están empezando a salir una serie de reglamentos para la publicación de estos tebeos, como por ejemplo la prohibición de escenas donde salga el esperma, escenas de padres e hijos realizando el acto sexual, escenas con animales, o escenas muy violentas o con mucha sangre. Y si alguien incumple esas reglas, pierde los derechos sobre la publicación en esas áreas. Además de que a todo aquel que intenta vender esos cómics se le encarcela.

En nuestro caso, en el "JUMP", ya casi nunca salen escenas de sexo. Y en el "MARGARET" se ha pensado cambiar las historias. Pero al igual que hay grupos que buscan la reglamentación de los cómics, estan empezando a aparecer grupos de famosos autores y editores que dicen que estas reglas están acabando con la libertad de expresión.

En Japón las grandes editoriales están dejando de publicar estas cosas, y por ello los movimientos de protesta están bajando, sin embargo hay pequeñas editoriales que siguen publicando sexo fuerte.

Para mi los tres principales medios de comunicación son la televisión, los periódicos, y los libros. En el caso de la televisión casi nadie tiene derecho a emitir cosas de este tipo, y existen reglamentos y prohibiciones por parte del gobierno. Los periódicos, debido a que han aumentado mucho su persona, han llegado a una situación económica crítica, y tienen que pedir mucho dinero prestado a los bancos. Además de que el gobierno les paga las deudas. Y debido a todo esto, no pueden publicar todo lo que quieren. Sin embargo, en el caso de los libros o revistas, se puede crear una compañia con un número limitado de personas. Y no existe un control muy claro sobre las mismas. En cierto sentido, el gobierno siempre trata de controlar a los medios de comunicación.

MZ: *Respecto a la radio, ¿No deberían contar también con este medio?*

SN: En el caso de Japón la radio y la televisión llegan a ser prácticamente lo mismo.

MZ: *¿Hay algún proyecto de abrir alguna sucursal de Shueisha en América o Europa?*

SN: No, no hay ningún proyecto.

MZ: *Shueisha, aparte de las aquí presentadas, ¿ha producido más series de vídeo?*

SN: Sí.

MZ: *¿Cuáles son las series que ahora mismo se están realizando?*

SN: Esa lista de series se está confeccionando en estos momentos. Si ustedes quieren, cuando esté hecha les podemos enviar una copia.

MZ: *Más que nada, ¿cuáles son los últimos mangas que se están adaptando a vídeo?*

SN: Bastard. Pero no sólo la película que se ha presentado aquí, sino todo el resto de capítulos de la serie.

MZ: *Los países que rodean a Japón, ¿Qué opinan del fenómeno "manga"?. Y, ¿en qué medida les afecta?*

SN: En el caso de Asia, además de exportar toda una serie de aparatos tecnológicos (video, cámaras fotográficas, karaokes,...), tambien se exportan mangas. Y están surgiendo toda una serie de nuevos movimientos en contra de éste, porque en cierto modo creen que se les está importando (imponiendo) cultura al mismo tiempo. Shueisha no pensaba, ni deseaba que ésto pudiera llegar a suceder.



El Stand de Shueisha habilitado en el Salón del Cómic. Lo más bonito, la sonrisa de la azafata (bueno, y el póster de Bastard!)

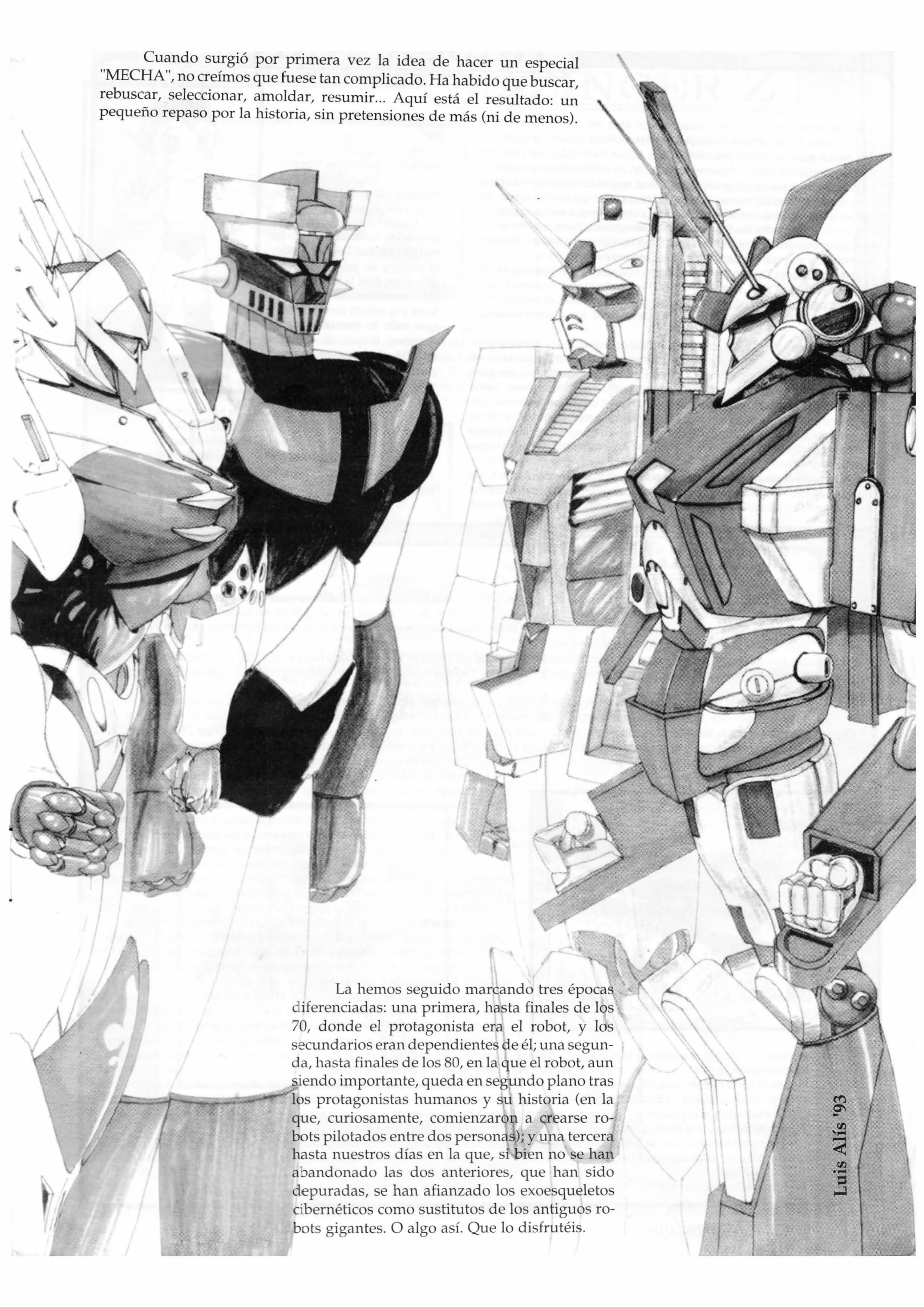
MZ: *Y, ¿Cómo está el tema de la piratería?, ¿Es una cosa extendida allí?. Si es así, ¿les afecta mucho?*

SN: En Berna (Suiza), se firmó un tratado para controlar los derechos de autor en todo el mundo. Y los países europeos y E.E.U.U. lo firmaron, pero en Asia no lo firmó nadie. Por ello, allí es posible publicar una obra sin la licencia del autor, o de aquel que posea los derechos.

Y, sí, empieza a haber mucha piratería, por lo que ya se están haciendo muchos esfuerzos para que todo el mundo firme ese tratado.

Tras esta pregunta, terminamos la agradable entrevista con el Sr. Nakano, ya que debía acudir a una presentación. Y nosotros también teníamos otros compromisos (eran las cuatro de la tarde, y nos esperaba el tío Mac... Donald).

MangaZone



Cuando surgió por primera vez la idea de hacer un especial "MECHA", no creímos que fuese tan complicado. Ha habido que buscar, rebuscar, seleccionar, amoldar, resumir... Aquí está el resultado: un pequeño repaso por la historia, sin pretensiones de más (ni de menos).

La hemos seguido marcando tres épocas diferenciadas: una primera, hasta finales de los 70, donde el protagonista era el robot, y los secundarios eran dependientes de él; una segunda, hasta finales de los 80, en la que el robot, aun siendo importante, queda en segundo plano tras los protagonistas humanos y su historia (en la que, curiosamente, comienzaron a crearse robots pilotados entre dos personas); y una tercera hasta nuestros días en la que, si bien no se han abandonado las dos anteriores, que han sido depuradas, se han afianzado los exoesqueletos cibernéticos como sustitutos de los antiguos robots gigantes. O algo así. Que lo disfrutéis.

TETSUWAN ATOM

Se ha especulado muchas veces con la idea de que la prosperidad económica del Japón se debe en parte a Tetsuwan Atom, causante directo del amor de los japoneses por las máquinas y del avance industrial que esta situación propició. Éste fue el primer manga con un robot como protagonista. Tetsuwan Atom era leído por jóvenes, por niños, que se convirtieron más tarde en hombres... la popularidad de Tetsuwan Atom era tal que los obreros de las fábricas, encandilados con aquella máquina, comenzaron a ver las suyas con otros ojos... de repente las máquinas eran amigables, dulces, brillantes. Y mientras en occidente creíamos que las máquinas nos suplantarían, en Japón las amaban, y a la que más amaban era a Tetsuwan Atom.

Cuando Osamu Tezuka creó Atom Taishi (Capitán Átomo) para la revista mensual Shonen en 1951, título que en 1952 se cambiaría por Tetsuwan Atom (Átomo Poderoso), quizá no sabía que a lo largo del tiempo se convertiría en "el más famoso de los cómics de ciencia-ficción japoneses", en palabras del crítico Hisao Kato.

Tetsuwan Atom cuenta la historia de un robot con aspecto de un chico jóven, creado a imagen y semejanza del hijo del profesor Ochanomizu, muerto en un accidente de coche. Tiene varios superpoderes, como poder volar o una gran fuerza. Además, tiene emociones humanas, por lo que puede llorar, reir o enfadarse. A lo largo de los 69 volúmenes y 18 años en los cuales se serializaron sus aventuras, se enfrentó a una tan pintoresca como inacabable lista de gigantes, monstruos y guerreros diversos. El inventor de Atom, el Profesor Ochanomizu (traducido literalmente, Profesor Aguaparaelté), ponía el toque grotesco y divertido.

Gráficamente, el diseño de Atom no puede ser más sencillo. Así como el espectacular diseño de las más recientes producciones niponas de robots tiene una gran fuerza, igual la tiene el estilizado y efectista dibujo de Atom. Todos los parámetros creados por Tezuka para el diseño de los robots enemigos de Atom fueron recogidos más adelante por otros maestros como Go Nagai, creador de Mazinger Z y de UFO Robot Grandizer (Goldorak).



Mushi Pro., la compañía de animación fundada por Tezuka en 1962, fué, con Tetsuwan Atom, la pionera en producir dibujos animados para la televisión. La CBS norteamericana compró la serie y la retituló con el nombre que todo el mundo conoce: Astroboy. El éxito de Astroboy en USA abrió nuevos caminos para la animación japonesa en el país de las hamburguesas.

Probablemente se tarde mucho en ver una versión traducida, ya sea en inglés, en español o en italiano, del manga Tetsuwan Atom de Tezuka. Siendo como és una parada imprescindible en el itinerario de cualquier aficionado al manga, sería una pena que el mundo se quedase sin disfrutar con las aventuras del robot japonés más famoso de todos los tiempos.

Luis Alís

MAJIN

Durante la Edad Media japonesa, un cruel tirano se levanta contra la familia real que gobierna pacíficamente una comunidad rural; los únicos supervivientes de la masacre, el príncipe y la princesa, ambos de corta edad, se refugian en las faldas de la montaña cercana, protegidos por una anciana hechicera y a la sombra de Majin, gigantesca deidad de piedra en la que los lugareños confían para liberarse algún día de la esclavitud impuesta por el usurpador.

Así se informa del motivo del film DaiMajin en el interesante y nutritivo nº 11 de la revista de cine Nosferatu, monográfico sobre el cine japonés. A DaiMajin, estrenada en 1965, seguirían dos secuelas: DaiMajin Ikaru (El Regreso de Majin) y DaiMajin Gyakushu (El Contraataque de Majin).

La forma de Majin se inspira en las estatuillas Haniwa que representan a los guerreros más antiguos que se recuerdan en Japón y que datan de hace casi 2.000 años. Sin embargo, el argumento no se basa en ningún mito o leyenda, sino que es fruto de la imaginación del guionista, Tetsuo Yoshida, que construye una historia fantástica "de época", en la que Majin es el brazo ejecutor del Dios de la montaña, una auténtica fuerza de la naturaleza desencadenada contra el tirano y sus secuaces, protectora de los niños y los oprimidos.

¿Razones para incluir a Majin en un muestrario de Mecha? Dos, una de cierto valor ilustrativo, otra más traída por los pelos.

La primera es el forzar un cierto paralelismo y una fundamental diferencia con la cinematografía de nuestro entorno: el predecesor occidental más antiguo admitido de los robots cinematográficos es el Golem, un hombre artificial construido por un rabino y animado merced a un sello que contiene una inscripción mágica atractora de las fuerzas siderales del universo. Este esclavo hacía las tareas ordenadas en un estado semivegetativo, y por las noches era "desactivado" retirando el sello. Pero una de esas noches el rabino olvidó quitarlo, y el Golem cayó en un frenesí destructor y asesino. El rabino lograría alcanzarlo y romper el sello, y la criatura caería y se desmoronaría en una raquítica figura de barro.



Majin es, en cierta manera, el Golem japonés, aunque no puede decirse que sea la piedra angular de la cinematografía nipona precisamente. Pero sirve para ilustrar la gran divergencia que existe entre el cine fantástico occidental (anglosajón por más señas) y el nipón: el Golem, los robots, los ordenadores, las máquinas más o menos inteligentes, siempre han sido la fuente del peligro, el adversario temible, la fuerza desconocida y perturbadora, la amenaza, el "malo" de nuestro cine fantástico, con pocas excepciones (R2D2 et al.). En la ciencia-ficción japonesa, por el contrario, ha sido el héroe, el aliado o el amigo desde muy pronto, e incluso como oponente lo es en una forma glorificada y festiva (al fin y al cabo, cuando se ve aparecer a Gojira, no precisamente un robot pero sí un malvado de peso en muchos films, lo que se espera de él es que empieze la juerga de una vez y arrase Tokyo, cuanto más a lo grande mejor). Majin desencadena la destrucción, pero es una destrucción "de justicia", para castigar a los malvados y proteger a los buenos. En la lucha del bien contra el mal, es habitual que las máquinas, y sus equivalentes dramáticos biológicos o mágicos, existan en el bando de los justos, aunque también en la oposición. El equilibrio de fuerzas sólo vendría a confirmar al robot como un actor de pleno derecho en la historia y no como un accesorio.

Es evidente que el japonés es la persona más poco tecnofóbica que existe, y su fascinación por los robots se intenta reflejar en este errático recorrido por la historia y la geografía de los Mecha que ofrecen estas páginas.

Y la razón más endeble de todas para incluir a nuestro singular personaje es que hace varios años, cuando Mazinger Z, una revista del corazón publicó una entrevista a Go Nagai, el creador de la historia. Y Go explicaba en aquellas líneas, que el nombre de Mazinger venía de Mazin o Majin.

¿Se referiría a este Majin?

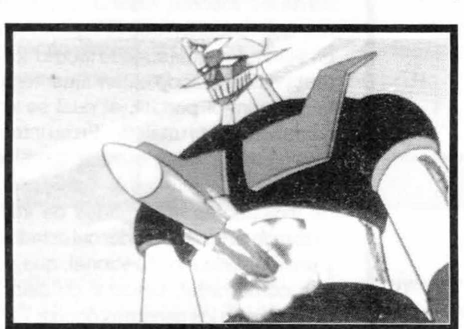
Juan Gómez Martín

MAZINGER Z



Mazinger Z ha marcado un hito en nuestro país por ser el primero de los robots japoneses que se nos dio a conocer. La historia, que hoy en nuestros días resultaría algo anodina y simplona, entonces se nos aparecía apasionantísima: el famoso científico japonés Doctor Kabuto inventaba una super aleación con la que construía un poderosísimo robot para defender la Tierra. Los terribles " brutos mecánicos " del Doctor Infierno y el Barón Ashler asesinaron al Doctor Kabuto. Entonces, el robot en cuestión, Mazinger Z, era pilotado por el jovencísimo Koji Kabuto, para enfrentarse a estos terribles enemigos.

Mazinger Z mide aprox. unos 30 metros, así que Koji, para acceder a su interior, conducía una especie de planeador con el que se colocaba en la cabeza de Mazinger Z. Para la nueva generación, que no estará muy ducha en estos temas, les contaré que Mazinger Z contaba con tres armas principales: los "rayos fotónicos" proyectaban eso, un rayo fotónico (de luz, vamos) desde los paneles del pecho. Por la reja que tiene Mazinger por boca proyectaba una especie de "aliento atómico" capaz de destruir cinco o seis Gundam F91 por lo menos. Y para postre final, el mítico, archiconocido, y espectacular "Rocket Punch" (aquí se tradujo como "¡Puños fuera!"), en el que los puños salían volando, se cargaban dos o tres Ingram AV-98 (a veces cuatro) y volvían a su sitio. Como curiosidad, cuando Koji decía "¡Puños fuera!", en japonés sonaba así como "Loketto Panchi!!" (no es broma).



En su lucha contra el Barón Ashler, Koji contaba con la ayuda de otro robot gigantesco, pero, así como Mazinger tenía aspecto de chico, Afrodita A poseía unas sinuosas curvas de metal, aunque no tan atractivas como las de su piloto, Sakaya Sumi, con la que Koji mantenía un inocentísimo romance, que de tan inocente, parecía que ni había.

Mazinger Z fue creado por el Maestro Go Nagai en 1972 para el Shonen Jump. Go Nagai es el genio detrás del género de los robots japoneses. Con Mazinger Z Nagai no pretende hacer un complejo y pesado estudio del funcionamiento robótico (las tuercas de los LandMates...¿de qué marca son, señor Shirow?) ni presentarnos unos personajes tan reales y tridimensionales que parece que los vamos a encontrar en nuestra cama. En Mazinger Z tan sólo se pretende que un robot, una máquina de frío metal pueda sernos simpática, pueda hacernos sentir seguros y protegidos.

Nagai usa todo lo que aprendió de Tezuka en cuanto a diseños de robots, y lo usa de manera magistral. Incluso el diseño del mismo Mazinger recuerda muchísimo a nuestro querido Tetsuwan Atom. Otra gran creación de Nagai es UFO Robot Grandizer, aquí Goldorak, y el robot japonés más famoso en Francia. En muchos de sus mangas, Nagai reunió a estos dos robots y a muchos otros que también creó.



En vista del éxito, Toei decidió llevar el manga a la animación en uno de sus entonces primeros trabajos. Tele5 nos ofrece en estos momentos la reposición de esta serie. Muy difícil es que reaparezca la "Mazingermanía", pero es una oportunidad de recordar esos tiempos que nunca volverán. Aunque yo, estoy seguro que tras esos fríos y amenazadores ojos amarillos de robot se atisba un guiño de complicidad.

Luis Alís.



TETSUJIN 28

Ésta es una de las pocas series de TV que no está basada en un manga. Podríamos decir que es una de las más famosas emitidas. Su primera emisión fue en los años 60 (en B/N), en la que podíamos ver un robot de forma la mar de extraña, y llegó a la fama siendo una de las pionera en el mundo del "mecha". La segunda serie se realizó 20 años después, en los 80, y el cambio sufrido por Tetsujin 28 fue excepcional, con un diseño mucho más moderno, estilizado y espectacular... pero con un pequeño fallo: mantenía reseñas de los robots de Go Nagai (¡que parecía uno de los robots de Mazinger!). Aunque su movimiento era más fluído, tenía un diseño más cuidado y en definitiva estaba mejor confeccionado, seguía quedándose anticuado, ya que en esta época se comenzaba a dar más importancia al diseño práctico que al bonito. En estos momentos se está emitiendo una nueva versión (la tercera) de las aventuras de este entrañable robot. Por lo que podemos apreciar, el bicho en cuestión ha sido remodelado de pies a cabeza. Su apariencia externa es ahora parecida a los patlabor y demás compatriotas. Por lo que se sabe, en esta nueva versión está alcanzando el mismo éxito que obtuvo con las anteriores.



Y ahora pasemos a comentar qué tiene de particular este armatoste. Su característica principal es su modalidad de control. A diferencia de los "mechas" diseñados por otros autores, que requerían que el/la piloto se alojasen en su interior, aquí sucede todo lo contrario. El robot es controlado externamente por medio de un control portátil, el cual se encuentra camuflado en un maletín. En su interior podemos apreciar dos palancas encargadas de accionar los miembros de Tetsujin, un montón de indicadores encargados de informar en todo momento al operador del estado del robot, y una pantalla multifuncional, que puede actuar como radar, detector de calor o como receptora de los sensores ópticos de Tetsujin.

Este control externo podría dar la impresión de ser un sistema nada práctico, pero no es así. Imaginemos una lucha entre dos robots, por ejemplo el Mazinger y Tetsujin, y pensemos en los pilotos. El piloto del Mazinger está protegido por el blindaje del robot, pero está sometido a las sacudidas que éste sufra, así como a daños críticos, descargas eléctri-
cas, aumentos de temperatura extremos, etc, que aunque amortiguadas, pueden llegar a herirle. Mientras tanto, el piloto de Tetsujin
puede estar a bordo de un helicóptero (por ejemplo) controlando la lucha a distancia y sin sufrir ningún tipo de daños. Sin embargo,
también el sistema tiene sus inconvenientes. El piloto debería contar con una escolta, pues el enemigo puede atacarle o intentar
robar el control, con lo cual anularían (o capturarían) al robot.

Tetsujin no cuenta con ningún tipo de armas, aparte de la lucha cuerpo a cuerpo. Sin embargo, su blindaje es a prueba de todo,
inventado o por inventar. La única forma de dejar fuera de servicio al robot es hacerlo con el piloto, cortarle los miembros por las
articulaciones, que están menos blindadas, o destruir los anclajes del cuello, que unen la cabeza con el resto del indestructible
cuerpo. Su movilidad es excepcional, y es capaz de volar gracias a unos retroreactores situados en su espalda y pies. No tiene
limitaciones de entorno, pudiendo actuar en tierra, mar aire o espacio. Su única limitación es el radio de alcance del control, que
es de unos 5 Km. La comunicación entre ambos se realiza por medio de señales tipo arcoiris, lo cual hace más o menos imposible
su interferencia.

Curiosamente, Tetsujin se oculta en un hangar camuflado bajo una piscina, y al ser conectado emerge al exterior por medio
de una plataforma (¿no os suena a algo?), después de lo cual hacía una pose a lo Hulk Hogan, pero a lo bestia. En sus comienzos,
el piloto era transportado en las manos del robot ("mu" cutre y frío), pero más adelante parece que aumentaron el presupuesto y
dotaron al piloto de una moto voladora para su transporte.

Aun siendo una obra que se queda algo anticuada, sigue superando el listón establecido por otras series.

Gonzalo B. Tello

*Nota: Este comentario hace referencia a la segunda de las series, emitida en los 80.

Mobile Suit GUNDAM

Y llegó el día en que un señor llamado Yoshiyuki Tomino pensó: ¿y por qué no puede un robot ser realista? ¿Por qué ha de ser invencible, lo pilote quien lo pilote? Seamos un poco serios y un poco creíbles, y demostremos de qué somos capaces. Y entonces vinieron el Zak y el Gundam, y nada volvió a ser igual.

No voy a hablar mucho sobre esta saga, pues ya está siendo tratada en su totalidad en otra parte. Sin embargo, no podía faltar aquí como representante del cambio en el género de robots, pues fue la primera obra que se preocupó de los "mecha" como máquinas y nada más... aunque éstas sean el símbolo de la obra.

Un Gundam es un "Traje Móvil", de un tamaño aproximado (varía según modelos) de entre 15 y 20 metros de altura en su concepción original, y los 18 m. de sus diseños revisados (vistos en las OVAs "0080" y "0083"). Sus pesos en seco rondan las 40 Tm, mientras que en orden de combate suben hasta las 70 Tm ó 75 Tm, a menos que operen en el espacio, en cuyo caso el fuel extra puede llegar a lastrarles con 20 Tm más. En cuanto al resto de los elementos del equipamiento, han sufrido una evolución constante a lo largo del tiempo y las sucesivas series, de forma que es imposible dar unas características que se ajusten a todos los Gundam, desde el RX-78 al F91, pasando por el NT-1, el GP-01, el GP-02, el F90, el Guntank R-44, el... Baste decir que su armamento suele consistir de un par de sables laser (tamaño gigante, por supuesto) y unas ametralladoras de 60 mm alojadas a ambos lados de la cabeza como equipamiento básico original, incluido un rifle ametrallador tamaño (también) gigante (¡el de los modelos inferiores RGM-79 ya es de 120 mm!).

El puesto de control original era una cabina alojada en el pecho, donde el piloto estaba rodeado de pantallas bastante grandes que hacían las funciones de ventanas de visión al exterior. Sin embargo, en entregas posteriores la técnica evolucionó hasta un (muchísimo más espectacular y eficiente) sistema de visión directa de 360°, es decir, que cuando el piloto se sienta en el puesto de control, éste desaparece de su vista, dejando al piloto como si estuviera flotando en el aire (o el espacio) viendo tan sólo el asiento donde está sentado, permitiendo una visión (y su consecuente facilidad de reacción) perfecta de todo lo que le rodea.

Y para terminar, un juicio de valor que me caracteriza: No hay robot más bonito (de su tamaño) que un Gundam.



The JavHunter



MACROSS

Éranse una vez Studio Nue, la Uizu Corporation, un proyecto de parodia del género robótico titulado provisionalmente Battle City Megarodo, la volatilización de Uizu, el "qué hacemos con todo el material", la reconversión del proyecto a Superdimension Fortress Macross, la entrada de Artland, Anime Friend, Tatsunoko Productions y Takutoku Toys.

El 3 de Octubre de 1982, Macross llegó a las pantallas japonesas... y nada sería lo mismo desde entonces.

A estas alturas resulta difícil decir algo nuevo. Excepto que, en España, la llegada de Robotech, la más que digna escabechina americana de las series Macross, Southern Cross y Mospeada, fue hace un par de años lo que supuso Mazinger en su momento o DragonBall más recientemente: una experiencia iniciática, un nuevo conocimiento sobre las posibilidades de la narrativa animada.

En fin, centrémonos en el tema de los Mecha. Gracias a la labor de Studio Nue, se logró un nuevo avance: si Gundam había dado lugar al robot tripulado razonable, Macross nos proporcionaba el "transformer" razonable. Entiéndase lo de razonable como pura apariencia. La Enterprise de Star Trek: La Nueva Generación, una vez visto su Manual Técnico, también es más que aparentemente razonable, pero por más que nos esforcemos no lograremos crear navíos que alternen entre velocidades subluz y supraluz en menos que el Tiempo Plank.

Como ya han apuntado varios estudiosos colaboradores de revistas especializadas en Anime (saludos especiales a Mecha Press y Protoculture Addicts), la construcción de un Valkyrie (o Veritech) implica tantos desafíos técnicos como conceptuales. No es sólo la cuestión de solventar los problemas de conseguir motores lo suficientemente robustos y efectivos para asegurar esos movimientos tan rápidos, o los de la fatiga de los materiales, o la gestión informática de los reflejos artificiales, o la protección del piloto frente a las bruscas aceleraciones, etc. Se trata de que, en primer lugar, ¿a quién se le ocurriría intentarlo siquiera? Seamos serios: a nadie. Construir un robot transformable de combate, para empezar y terminar, no es económicamente rentable, cuando sus tareas se pueden descomponer en varios otros... esto... "Mechas"... bastante más baratos y eficientes en términos de rendimiento/precio, tales como los vulgares, corrientes y molientes helicópteros, aviones, grúas o tanques.

¿Y qué más da? El Valkyrie sigue siendo la mejor idea en materia de Mechas desde la invención del foco de mesa articulado. Lo tiene todo: la mezcla de las líneas del Grumman F14 "Tomcat" y el McDonnell-Douglas F15 "Eagle", el tamaño enorme, su configuración Gerwalk (Guardián) que es un verdadero hallazgo, y toneladas de estilo sólo rivalizadas por su sucesor, el Valkyrie II de Macross II: Lovers Again.

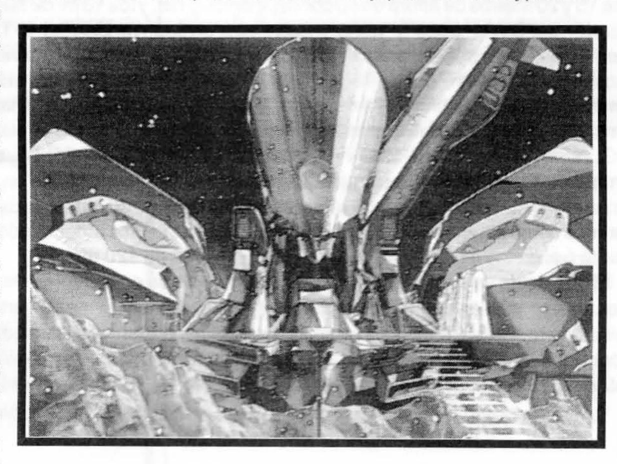
Y, finalmente, el juguetito de Bandai: quien tiene un Valkyrie tiene un tesoro.

Juan Gómez Martín

THE FIVE STAR STORIES

Érase una vez una galaxia que la raza humana había conquistado formando imperios que abarcaban mundos. Érase una vez una saga galáctica de inmensas proporciones, donde la intriga entre los distintos poderes trivializaba Dune, donde la más poderosa arma de un imperio eran... los MORTAR HEADDS.

Todo ésto y mucho más ha surgido de la cabeza del inconfundible Mamoru Nagano. Su habilidad para idear "Space Operas" ya había quedado demostrada al realizar "Heavy Metal L-Gaim", pero si a alguien le quedaba alguna duda, la magnitud de su última maravilla debería eliminarla. Con una forma de narrar historias equiparable a la de un Jack Vance, tanto por su calidad como por la rara habilidad de describir formas de vida y culturas alienígenas y humanas con realismo y precisión absolutas, resulta que encima no sólo las narra, sino que las dibuja... ¡y cómo! Su estilo es impactante, muy estilizado (algunos le acusan de serlo demasiado) y personal, y desde luego es el típico que adoras u odias, no hay término medio. La obra aparece en la revista japonesa NewType desde hace años, dividida en partes según la historia de qué planeta o imperio cuenta, y todavía continúa su publicación. Se realizó una película sobre ella, más concretamente sobre la primera historia, la cual si no tengo entendido mal es una versión no autorizada por el autor (aunque resulta extraño una vez vista). Pero desde luego, es una maravilla, tanto visual como musical (no diré de diálogos porque está en japonés y yo...).



Pero como aquí tenemos que centrarnos en los robots, vamos a ello. Y no resulta difícil, pues ellos y sus pilotos son el eje central alrededor del cual se desarrolla la trama, pues son los objetos más codiciados de la galaxia. Su posesión significa poder, lo cual es lo que todos buscan. Ahora bien, un MORTAR HEADD (o MORTOR HEADD) requiere para una operatividad óptima un pilotaje doble: un piloto que lo maneje y una mujer que, conectada al robot, lo controle. Pero no una mujer normal, sino una creada mediante la genética en un laboratorio con esa exclusiva finalidad. Este tipo de mujer (aparte de no poder reproducirse) posee una fuerza y agilidad superiores a las de un humano normal. Los MORTARs en sí son impresionantes, si es que ese calificativo les puede hacer justicia. De variado tamaño (no hay dos iguales), son todos inmensos, sobrecogedores... y espectaculares. Con formas que recuerdan a gigantescos caballeros enfundados en poderosas armaduras de la edad media, cualquiera de ellos, ya sea el CROSS MIRAGE, el BATSHU (conocido como El Caballero Negro), el SIREN, o cualquier otro, son capaces de enamorar al primer vistazo. Puede que no sean muy realistas (lo problemas físicos para el desarrollo y movimiento de tal tonelaje harían saltar las lágrimas de desesperación a cualquier ingeniero), pero eso es lo de menos. A fin de cuentas, las naves oscurecen con su sombra ciudades enteras, y quien puede construir naves así, puede construirlo todo. Yo nunca he visto unos robots más impresionantes. Me hicieron disfrutar como un enano, y con eso me basta.

Y es que al ver como el Mortar Headd toma en su mano a los pilotos al final de la película, surgiendo desde su escondite bajo tierra y deshaciendo la ladera de la montaña (y a los perseguidores de paso), resulta difícil no quedar impresionado ante su majestuosidad y su belleza. He dicho.

The JavHunter

DEVASTATOR



Devastator es la historia de un Tokyo futurista y supertecnificado en el que, de nuevo, las máquinas y los monstruos extraterrestres se dan de tortas. Tan repetido argumento hasta la saciedad parece no cansar a nadie (a mí por lo menos no, ni ahora ni en mil años) y ha dado vida a uno de los proyectos más atractivos de este año. Ryo Yatabe, piloto del poderoso robot Devastator, se enfrentará a una horda de horribles gigantes alienígenas, acompañado de un buen elenco de secundarias femeninas: Kaoru Shindo y Nami Hoshino, esta última con un más que generoso perímetro pectoral.

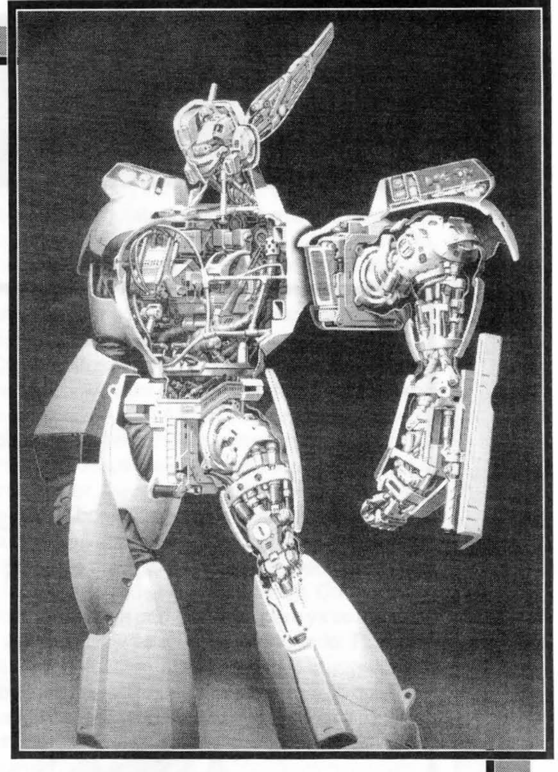
Devastator ha sido llevado a la animación mediante una serie de 3 OVAs por la Warner Music Japan, productora también de la música. El equipo diseñador de video juegos Wolfteam, sin duda el más prestigioso de los equipos independientes, ha realizado sendas ediciones de Devastator para las dos consolas de videojuegos más populares en Japón: un juego de Rol para la Super Famicom y un increible beat'em up para la Mega CD de Sega. En un principio se anunció que iba a ser al contrario, pero se ha decidido al fin utilizar el potente Hard de la Mega CD para producir un sublime arcade que, por cierto, tenéis comentado en el nº 23 de Hobby Consolas en su sección "Big in Japan". Takara, la famosa compañía creadora de los Transformers, es la que aúna todos los esfuerzos de estas compañias, y de paso, se mete en los bolsillos unos millones de yens por la venta de robots de juguete y merchandising diverso.

El diseño del Devastator es sin duda lo más espectacular que se ha visto en robots desde hace tiempo, seguido de cerca por Detonator Orgun, los Mortar Headds, Maitogain y Granzot. No se transforma en nada, y la impresión que da a primera vista es de que ha sido montado usando piezas que no tienen nada en común. El resultado final es magnífico, como podéis apreciar.

Como siempre, se oye tanto hablar de Devastator que sólo nos falta ver la película y leer el manga que se ha producido basado en el OVA. Lo que parece a primera vista una fria y deshumanizada estrategia de Marketing, se traduce en un excelente trabajo fruto de la ilusión de sus creadores. Quizá antes de que acabe el siglo llegue Devastator a nuestro olvidado país, o si no, habrá que ir a buscarlo a Tokyo.

Luis Alís " El devastado"

PATLABOR



En 1988 llegó una bocanada de aire fresco al mundo de la animación japonesa. Bueno, la verdad es que se podría calificar de huracán. El director Mamoru Oshii (Urusei Yatsura II, Angel's Egg), el escritor y guionista Kazumari Ito (Creamy Mamy, Maison Ikoku), su esposa y diseñadora de personajes Akemi Takada (Creamy Mami, Kimagure Orange Road) y el diseñador de "mechas" Yutaka Izubuchi (Nu Gundam, Aura Battler Dumbine) se unieron en torno a un proyecto del artista Magami Yuuki para formar uno de los equipos de animación más famosos de los últimos tiempos: HEADGEAR.

El proyecto en sí fue la OVA "PATLABOR Mobile Police", y su éxito fue tal que a las pocas semanas de su lanzamiento había vendido 50.000 unidades (el manga de Yuuki había vendido 300.000). Su éxito se basó en varias causas, pero principalmente en dos: la popularidad de las historias de equipos en Japón, en los que cada uno de los componentes tiene su propia personalidad definida y todas encajan para formar una sola unidad en acción, y, por supuesto, en la pasión del pueblo japonés por la tecnología. Éstas y otras razones (como lo atractivo de la historia) fueron la base sobre la que se asentó la OVA de más éxito de toda la historia de este formato. Tanto es así que dicho éxito originó una película (de animación, por supuesto), una serie de TV, una segunda OVA y recientemente una segunda película.

Y, por supuesto, el símbolo de este éxito no podía ser otro que el protagonista de la serie, o mejor dicho, los protagonistas: Noa Izumi (posiblemente la pelirroja más famosa del anime) y la máquina que pilota: el INGRAM AV-98. Su historia se desarrolla en Tokio a finales de la década de los '90, a lo largo de la cual el Efecto Invernadero ha causado la subida del nivel del mar, afectando sobre todo a las ciudades costeras. Tokio se ve especialmente afectada, ante lo cual se intenta una solución radical: el Proyecto Babilonia. Construir una serie de presas y canalizaciones que contengan las aguas marinas para después poder secar la bahía y rellenarla, ganando así mayor espacio habitable para la creciente población de Tokio. Pero para llevar a cabo esta inmensa tarea se necesitaban nuevas herramientas: los LABORS, robots (más bien exoesqueletos pilotados) de trabajo capaces de dar a un obrero la fuerza y capacidad de cualquier máquina de la construcción (como Ripley en Aliens, vaya). Pero a medida que los labors se hacían más y más comunes en Tokio, comenzaron a surgir los problemas típicos: imprudencias de los operadores, uso de labors para terrorismo, espionaje industrial, etc. Así que en 1997 el Departamento de Policía de Tokio creó su propio equipo de labors, los Patrol Labors - abreviadamente Patlabors. Mobile Police Patlabor se sitúa en 1998, y cuenta las aventuras de una de sus secciones, la Sección 2 de la Segunda División de Vehículos Especiales, cuya base se encuentra en una isla artificial situada en la bahía de Tokio desde donde se dirigen a cualquier parte de la ciudad donde se les necesite.

Y una vez vista la historia, veamos al que a fin de cuentas la hace posible: ALPHONSE. Éste es el Ingram que pilota Noa, y es el modelo evolucionado a partir del AV-96 Asuka usado por la Sección 1 y del AV-97 de combate pesado de las Fuerzas Especiales de Defensa Japonesas. Desarrollado por Shinohara Heavy Industries de Hachioji, Tokio, vio la luz en Abril de 1998. Mide 8.02 metros de altura y 4.37 de anchura. El piloto va alojado en el pecho (como un Gundam, pero más incómodo), y los sensores y cámaras se encuentran en la cabeza. Su peso es de 6.02 Tm en vacío y 6.62 Tm en orden de marcha. Es capaz de levantar 2.4 Tm de peso, y está recubierto por un material que denominan Acero al Caluminio (¿?). Sus armas son un bastón electrificable, una ametralladora y un revólver... ¡de 37 mm! (que por cierto guarda al estilo ROBOCOP, en su pierna derecha).

Y para finalizar este breve pero intenso análisis, reseñar que en el vídeo "Beyond the Mind s Eye" (una recopilación de animaciones por ordenador muy recomendable), dentro del montaje "Transformers" aparece, junto a otros célebres, una animación mostrando el Ingram AV-98 de 14 segundos de duración realmente atractiva. Ojalá dentro de poco ya no sea lo único editado en España sobre él.

The JavHunter

ICZER ONE



Ésta es otra historia donde los personajes superan en protagonismo a sus propios robots. El argumento es sencillo. Una raza de mujeres alienígenas ha decidido conquistar nuestro deseado planeta Tierra, su nombre las CTHUWULF (no me preguntéis cómo se pronuncia). La cuestión es que esta raza de mujeres tiene un poder desmesurado, y para colmo utilizan unos robots más poderosos aún, lo cual nos hace pensar que ha llegado el fin para la Tierra. ¡Aahh!, pero no, porque no todas son malas, sino que existe una rebelde (que está de muy buen ver), la cual está dispuesta a enfrentarse a toda su raza para impedirlo. Su nombre es Iczer One.

Ésto es una simple sinopsis de la obra de Toshihiro Hirano. pero pasemos a lo que nos interesa, que son los robots. Los dos cacharros principales son el Iczer Robo y el Iczer E, pilotados respectivamente por Iczer One (la buena) y por Iczer Two (la mala). Los robots cuentan con una cabina situada en la cabeza, y son controlados por medio de unos sensores en forma de tentáculos conectados a una placa pectoral que viste la piloto, y de unas palancas manipuladas por la misma. Los tentáculos controlan la energía del robot y los mandos se encargan del movimiento, lo cual los convierte en una máquina de destrucción bastante potente. Además cuentan con la posibilidad de llevar una copiloto, cuya cabina se encuentra en el centro del pecho del Iczer. La copiloto debe ser física y psíquicamente perfecta, y su compenetración con la piloto debe ser otro tanto de lo mismo. La copiloto se ve obligada a estar desnuda, ya que se encuentra sumergida en un líquido respirable. A todo su cuerpo van conectados tentáculos que recogen y canalizan su energía, y que hacen que el mecha alcance un nivel de destrucción increíble. Estos robots no cuentan con más armas que sus puños, pero tienen la habilidad de concentrar energía y lanzarla contra sus adversarios en forma de rayo de descarga, llegando a realizar disparos más potentes que el Kame Hame.

Aparte de estos robots, existen otros que adquieren menor importancia en la obra, pero que poseen igual poder destructivo. El diseño de todos los mechas (Iczers, Dillos,...) es de un tipo standard. Todos tienen una forma parecida, son de una altura equivalente a un edificio de 30 pisos y se encuentran totalmente blindados. Las articulaciones tienen el mismo tipo de protección que en Patlabor (una especie de lona o metal extremadamente maleable y resistente). Cuentan con la posibilidad de volar, por medio de unos reactores situados en la espalda. Además, los pilotos tienen la facultad de viajar de una dimensión a otra, y lo mismo pueden hacer los robots. El robot es como un perrito faldero; cuando la dueña lo necesita lo llama (más bien lo invoca) y éste acude a ella en unos segundos, y en las ocasiones en las que no lo necesita, lo despide y éste cambia de dimensión, con lo que se libra de tener que pagar aparcamiento (¿por qué no inventarán ésto los fabricantes de automóviles?).

Gonzalo B. Tello

APPLESEED



"Los Landmates funcionan mediante la sincronización: 'modelizan' los movimientos del operario. La cuestión clave es con cuánta claridad y precisión puedes retroalimentar datos de sincronización sin inducir excesivo estrés en la unidad y en el mismo operario. Es más, puesto que no puedes cubrir todas las funciones sólo con fibra óptica, el flujo de electrones ha de seguir siendo el sistema nervioso principal. Consecuentemente el principio unificador del diseño es siempre el de "más pequeño y más ligero". Cuanto mayor es el Landmate y más largo se hace su sistema nervioso, son mayores las posibilidades de daño, atascos, pérdida de datos y, en definitiva, de un rendimiento más bajo. Naturalmente, las "neuronas" han de ser delgadas, ligeras y fuertes, duraderas frente a la torsión y la fricción, y con mínima pérdida de transmisibilidad."

Así explica Masamune Shirow sus Landmates. Aparatos menudos y compactos, que se acoplan como un guante a sus tripulantes, y que amplifican sus movimientos y gestos. Nada nuevo bajo el sol, dados los precedentes. Pero... ¿Y ese grado de detalle? ¿Y el contexto? Se echa un vistazo a Appleseed y a The Ghost in the Shell (Patrulla Especial Ghost) y encontramos cyborgs, postholocausto no nuclear, bioroides, robots, inteligencias artificiales, drogas, política, sociología y filosofía, todo tan intrincado, tan entretejido, tan inabarcable. Los árboles no dejan ver el bosque. Los actores viven al día. Los lectores leen al día. Y todo ello parece tan cercano, tan desasosegadoramente cercano...

Hay que asumirlo: es la era del CyberPunk. Si deseas comprender las claves del nuevo movimiento, adquiere la novela "Neuromante" de William Gibson (Ed. Minotauro). Realidad virtual, empalmes de nervios, implantes biónicos, corporaciones omnipotentes, guerras comerciales informáticas, retro-decó, barroquismo tecnológico y sensual, el buzzword es el nuevo haiku, nihilismo orgulloso, perfil Marlowe, atmósfera, atmósfera y más atmósfera. La forma es el fondo. El medio es el mensaje. Un cierto cinismo se encuentra con un cierto lirismo y el resultado es "Blade Runner". Precaución: pesa sobre todo ello la acusación de vacuidad y de falta de sustancia. ¿Bienvenidos al mundo real?

Si tenemos en cuenta la cantidad de lectores de cómic que debe haber en Japón, nos damos cuenta de que han de ser los mayores consumidores de ciencia-ficción del planeta. Como dirían esos amantes del nuevo tópico del "Fantastic Magazine", ninguna nación mejor preparada para abrazar la "nueva carne". La fusión. La conexión integral hombre-máquina. La nueva cultura.

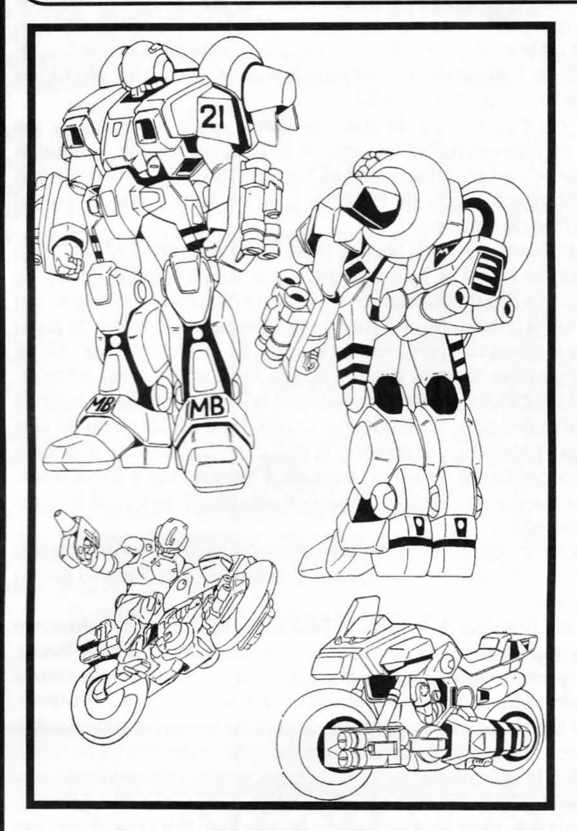
Pero ha hecho falta la explosión CyberPunk para legalizar y realizar esta fusión. Y los creadores japoneses, Shirow a la cabeza, se han aplicado el cuento, en la materia que es su especialidad. Con la Nueva Carne, el Nuevo Mecha. Ahora ya no tienes excusa: ha de parecer real. Ya no puede ser un robot de cincuenta metros de alto, con adornos de samurai y fuego de pecho. ¡Pero mi querido muchacho...! ¿Dónde has dejado tu Traje de Datos Braun-Gravis? ¿Y tu sistema neuronal de adquisición de blancos? ¿Que todavía gastas ese viejo presentador frontal de Marconi? ¡Tch, tch! Yo de tí me pasaría a un Retinal Interferométrico, uno de esos micrológrafos de efecto Osamu-Friedmann. Un Zeiss. Hazme caso, chaval. Con lo que te paga ese viejo gordinflón suizo de la Compañía, puedes permitirte gastar un poco más. Aprende de un viejo cyborg que ha visto arder Europa y sabe de lo que se habla.

Es la nueva era en las armaduras amplificadoras de fuerza para combate. Ya no hay cabinas forradas de palancas, diales y pantallas de tubo CRT. Ahora ya ni siquiera es HOTAS (Hands On Throttle And Stick), sino VR (Virtual Reality) en la percepción y con el movimiento modelizado mediante DataSuits, cuando no basado en la conexión neural directa. La máquina es la extensión natural del cuerpo. La máquina es ágil, precisa y veloz. La máquina es un diseño ajustado, sin elementos superfluos, un compromiso óptimo de calidad y coste. La máquina es una inversión económica justificable. La máquina es... CREIBLE. ¡Al fin!

Y, sin embargo...

Juan Gómez Martín

GENESIS CLIMBER MOSPEADA



Armadura amplificadora de fuerza. Traje mecanizado que cuenta con sensores que captan los movimientos del cuerpo y los refuerzan. Un exoesqueleto y un sistema de musculatura artificial. Levantas más peso, golpeas más fuerte, corres más rápido, saltas más alto. El padre de las armaduras amplificadoras es, a todos los efectos, Robert A. Heinlein. Su descripción de los trajes de combate en "Tropas del Espacio" es tan brillante y minuciosa como peligrosamente romántica su fascista ideología.

Genesis Climber Mospeada. Robotech parte 3: La Nueva Generación. Sistema de Ciclomotor Reconfigurable Cyclone en la terminología Robotech, o Ride Armor VR-052 según clasificación de la serie original. Un piloto con arnés/anclaje y un ciclomotor. Activada la secuencia, el ciclomotor se despliega y arropa al piloto, proveyéndole de refuerzo estructural y motor, mayor velocidad y agilidad, capacidad limitada de salto/vuelo, y un complemento de misiles.

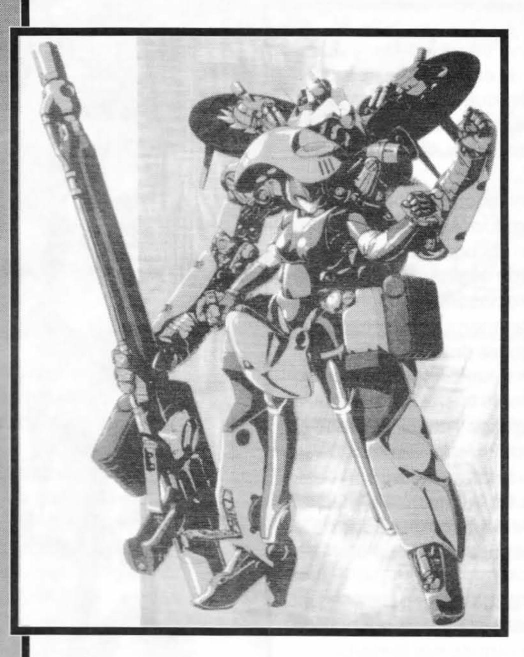
El estilo Studio Nue ataca de nuevo, convirtiendo una vez más un concepto improbable en un ejercicio de virtuoso. "Las partes están volando", que diría el amigo de Hagane Kotetsu. Convertir una motocicleta en un robot. Absurdo a primera vista, pero ya se ha hecho antes con aviones, y el resultado es igual de afortunado. Realismo bastante endeble: la amortiguación es insuficiente; la montura de misiles de antebrazo carece de conexión a la armadura, lo que invita a la fractura durante los saltos; emplea un Presentador Frontal de blancos externo bastante engorroso, cuando lo ideal es uno integrado en el casco con seguimiento de la mirada; expone partes del cuerpo fuera de la estructura blindada; los saltos son una invitación al G-Lock, etc.

Pero la estética es innegablemente eficaz. Olvidando las presiones de un contexto realista, encontramos un diseño francamente agradable. En plena explosión del fenómeno "Transformer creíble" provocado por Macross, es posible que las armaduras de Mospeada sean las primeras en aparecer en el mundo del Anime que combinen una cierta verosimiltud con un estilizado dinámico. En cierta forma, Appleseed sería, años más tarde, una claudicación más que un adelanto.

Existe una linea de juguetes reconfigurables basada en la serie Mospeada. Imai distribuye la maqueta transformable del VR-052F (el modelo de Scott Bernard) a escala 1/15. Se ordena su búsqueda y captura.

Juan Gómez Martín

BUBBLEGUM CRISIS



Poco queda por decir sobre esta serie que no se dijera en el reportaje anime del nº anterior, pero por su relevancia no podía faltar una mención en este recorrido por los "mecha". Esta obra trajo dos hitos importantes dentro del anime: la inclusión de la música como un elemento indisoluble del anime, y una nueva concepción de los "mecha" distinta de la que hasta entonces imperaba, la de que un robot, fuese más o menos realista, debía ser "Grande e Impresionante".

Los protagonistas de esta OVA son, junto con las Knight Sabers, sus herramientas de trabajo: los Hard Suits MK 1. Creados por el Dr. Sintgray y su hija Celia, estas armaduras cibernéticas fueron creadas en principio para equiparar la fuerza y resistencia de un humano a la de un Boomer. Celia Stingray les añadió las armas necesarias para poder enfrentarse a los androides de Genom. Con fibras emuladoras de la acción de los músculos, permiten a su piloto realizar las acciones normalmente, sólo que se ven reforzadas por el poder de la máquina. Los visores, pese a ser metálicos, son transparentes y actúan como pantalla visual, de localización de blancos, etc. También poseen una gran capacidad de salto, aunque el único capaz de mantener un vuelo sostenido es el de Celia, que también posee dos manos mecanizadas, a diferencia de la única de los de las demás. Lo que sí resulta sorprendente es ver a las Motoslaves actuar como Hard Suits de los propios Hard Suits, convirtiéndo a sus pilotos en algo difícil de vencer (y es que los buenos al final siempre ganan, como tiene que ser).

No estaría mal tener una para mi uso particular... aunque tenga que esperar hasta el 2032.

The JavHunter

TEKKAMAN BLADE



Tatsunoko es una compañía japonesa de animación que posee una curiosa cualidad: el nivel de su animación es muy alto, pero el número de trabajos que realizan es más bien escaso. Sus dos trabajos principales han sido sin duda la serie televisiva Macross y la que en este artículo nos ocupa: Tekkaman Blade. Esta serie es un remake de la serie Tekkaman, producida por Tatsunoko a principios de los 80.

Aunque no disponemos de muchos datos sobre la historia y los personajes, es imprescindible incluirla en el Especial Mecha, porque el "mecha designer" de Tekkaman Blade es Yoshinori Sayama, el hombre que diseñó los fabulosos robots de Patlabor (¿no os parece que el Ingram AV-98 es un flipe de máquina?).

Tekkaman Blade cuenta la historia de la Tierra en el año 192, un futuro muy avanzado en el que se ha comenzado una nueva numeración de los años. El problema de superpoblación en la Tierra ha alcanzado niveles tan agudos que se ha construído una supercolonia espacial en forma de anillo gigantesco que rodea completamentea la tierra. Es el "Orbital Ring". Allí se instalan las industrias contaminantes, y aparte, las grandes áreas administrativas que atoraban las grandes ciudades de la tierra, además de algunas zonas residenciales para acomodados. Orbital Ring se convierte en una zona muy rica y próspera, y el crimen y la delincuencia hacen su aparición de forma especialmente virulenta: ataques a transportes y almacenes, robos, piratería espacial... Para terminar con esta plaga, se crea la brigada especial Tekkaman.

Los Tekkaman son una serie de trajes cibernéticos de combate, dotados de un gran poder. No existen dos iguales y cada elemento tiene su propio y particular diseño.

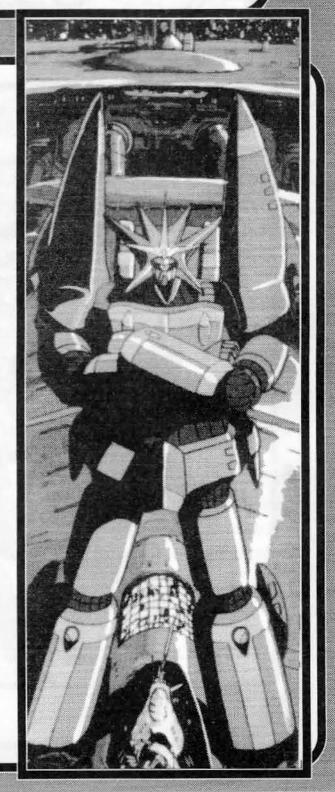
El miembro principal de la brigada Tekkaman es, cómo no, Tekkaman Blade en sus dos versiones, la normal y la mejorada, llamada Blaster Blade. En la versión normal, Blade lleva una lanza de ataque y en los hombros lleva un equipo generador de energía destructiva, que se abre para dispararse. En el Blaster Blade, los generadores de disparo de energía tambien están en los hombros, pero para disparase, una cubierta se desliza hacia fuera.

Otro de los Tekkaman es Tekkaman Lance, que blande una lanza muy poderosa. Tekkaman Sodo lleva un flamante bastón, mientras que Tekkaman Rapier lleva una especie de látigo. Tekkaman Axe, como su nombre indica, lleva una gran hacha. Tekkaman Evil también lleva lanza, y también tiene versión del tipo Blaster Evil. Sol Tekkaman es el más completo y eficiente, pudiéndose adaptar a cualquier elemento externo.

En cuanto a personajes, destaca D·Boy, piloto de Tekkamann Blade, con su característica cicatriz y sus profundos ojos verdes. Miyuki, la chica de D·Boy, es quien pilota a Tekkaman Rapier. Goddard, el mas corpulento de todos, pilota a Tekkaman Axe, además de ser el entrenador deportivo de D·Boy, mientras que Kengo pilota un tipo especial de Tekkaman llamado Tekkaman Omega. Shinya pilota el poderosísimo Tekkaman Evil, y curiosamente es el más joven de todos los pilotos Tekkaman. En cuanto a enemigos, el inquietante Molotov es todo un acierto, así como la joven de nacionalidad china Fong Li. Éstos son los personajes iniciales de Tekkaman Blade, aunque a medida que la serie avance se irán uniendo muchos más personajes.

Luis Alís

GUNBUSTER



Supongamos que la Teoría del Éter Espacial no fuera falsa (que lo es), o que la Puertas de Tannhauser fuesen posibles (que no lo son). Ahora es cuando podemos disfrutar como locos de esta historia de luchas entre la Humanidad y la Cucarachidad. Una historia llena de paradojas y dualidades, que se podrían resumir en la presente entre la máquina y el piloto, intrínsecamentre ligados, y que incluso deja de lado la más evidente entre comedia y drama. Porque en esta historia, pese a que las protagonistas indiscutibles son las heroínas humanas, la supervivencia de la raza nunca se debió más a una máquina.

Eso sí, ¡qué maquina! De unos 200 m. de altura, se trata posiblemente del mayor robot ideado por artistas japoneses (salvo quizá el reciente Giant Robo), y muy posiblemente del mejor armado. A ver si no qué otro mecha posee láseres que buscan el objetivo como si fueran misiles Phoenix, o un escudo etéreo capaz de absorber el fuego cruzado de toda una flota alienígena. Sin hablar de la capacidad de destrucción de la lente láser violeta alojada en su frente (cuyos disparos, aparte de devastadores, son preciosos), las cuchillas en sus pies que abren surcos a lo largo de flotas enteras, o la inigualable cantidad de energía que atesora en sus generadores, capaz, una vez liberada, de freir a cualquier bicho que, incauto, se deje enchufar.

Con un puesto de control diferente de los habituales robots RX que aparecen en la serie, el primer modelo Gunbuster (pronúnciese Ganbastaa) se maneja mediante los movimientos del propio cuerpo, conectado a unos receptores que analizan el movimiento y hacen al aparato reproducirlo. El segundo y definitivo modelo, de forma similar pero diferente concepción, está formado por dos naves de combate independientes que se combinan para formar el Gunbuster, de forma que el piloto de una toma el control de las acciones del robot, mientras que el otro se encarga del manejo de las restantes funciones del aparato. Por cierto, que el mecha, que si no me equivoco es de factura rusa, asume una posición de descanso con los brazos cruzados de lo más chocante, casi como si dijera: "bueno, aquí estoy yo". Incluso muentras vuela por el espacio o aterriza. Es el "mazas" de la flota.

Y como último detalle, el color. Violeta y naranja, la primera vez que lo vi no pude evitar pensar en mi máquina favorita de generar potencia, la Kawasaki ZZR 1100. Quizá sea sintomático que la apariencia de las mejores máquinas de realidad y ficción sea similar. O quizá no sea más que otra de mis tonterías.

The JavHunter

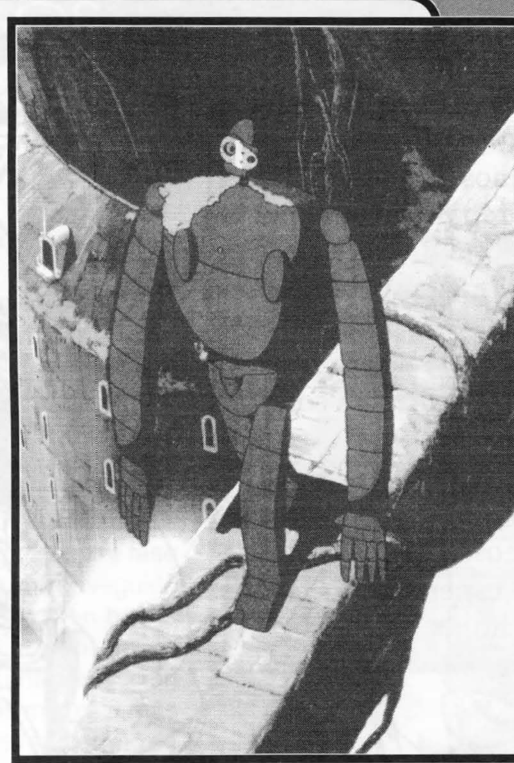
Para comenzar, su aspecto es sobrio, sencillo. Austero. Y misterioso: tanta simplicidad externa esconde como ninguna otra cosa el desconocido mecanismo que lo anima. Ya es un punto.

Después está el carácter. Parece inofensivo, ¿verdad? Incapaz de matar una mosca. Incluso amigable. ¿El robot de los niños, dice alguien por ahí? Sí, de acuerdo, lo parece. Pero cuando le ves matar seres humanos a puñados, es terrorífico. No se le puede discutir ni parar, no atiende a razones. Se lanza a ello junto a su manada. Mejor escóndete donde puedas, cuanto más lejos y profundamente, mejor.

"Láputa, el Castillo en el Cielo" es probablemente la película más redonda que ha hecho Hayao Miyazaki. En ella están todas sus constantes, enormemente depuradas. Y en lo que a los Mecha se refiere, volvemos a lo habitual en su obra: el toque de intemporal antigüedad, tan atractivo como inquietante. La personalidad de la máquina, inexplicable y fantasmagórica. Este aparentemente simpático robot, fruto de una tecnología añeja e incomprensible, hace su aparición en el film como un cadáver inerte y tenebroso. Su despertar es una orgía de destrucción y un disonante toque de sensibilidad hacia su protegida, la muchachita cuya sangre es heredera de los terribles secretos de Láputa. Más tarde, en el sepulcral castillo celeste, veremos a sus compañeros cuidando de la naturaleza viva que ha invadido la frialdad de las plazoletas, los balcones, las cámaras y los corredores, desiertos. Movimientos que componen una rutina tranquila. Todo el tiempo del mundo para administrar el naufragio de un alarde de prepotencia y orgullo. Sin embargo, la vida secreta de las plantas y los animalillos que las recorren proporcionan una musiquilla optimista, la verdadera herencia de Láputa, preservada con delicadeza por los incansables servidores.

El villano despertará por última vez los demonios dormidos de la isla volante. Una orden, y los buenos leviatanes matarán a centenares con la misma impasibilidad con que protegen los nidos que tachonan el cesped. Pero los jóvenes héroes lograrán liberar el corazón de Láputa de su piel muerta, y los pacientes sirvientes volverán a sus labores, esta vez para siempre.

O hasta que Laputa vuelva a ponerse al alcance de los hombres...



Juan Gómez Martín

LOS "MECHA" DE MIYAZAKI

LOS "MECHA" DE TORIYAMA

¿En qué clasificación podríamos encasillar este tipo de máquinas? Si separamos a todos los tipos de robots creados por este señor en grupos, obtendremos tres:

· Exoesqueletos: En este grupo entran los diseñados para Dragon Ball y utilizados por el rey Pilaf, Bulma, el padre de la misma y demás compañeros mártires. El standard de estas máquinas es: una cabina que hace las veces de cuerpo, con una ventana en el centro para una visión directa, y unos brazos y unas patas que son manejadas por medio de unas palancas situadas en el interior de la cabina. Estos exoesqueletos pueden contar además con armamento de todo tipo, instalado en los brazos, piernas, espalda... Cuentan también con un blindaje moderadamente resistente (mientras no se enfrenten con el amigo Goku), y su movilidad es extrema, además de contar con la capacidad de volar. La mayor parte de estas máquinas ha aparecido en Dragon Ball, y ha definido el estilo del autor en este aspecto.

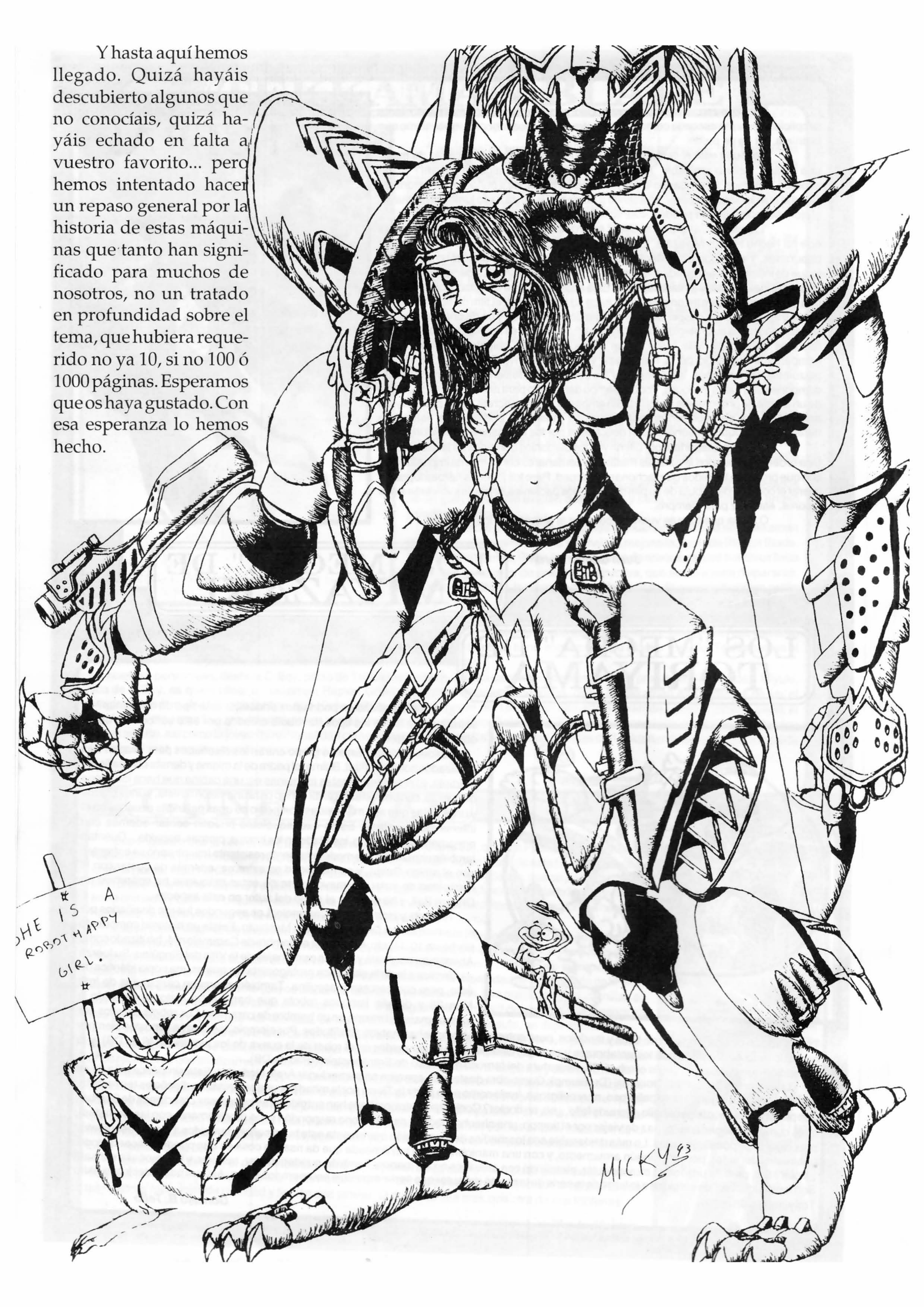


· Robots y Hombres de Caramelo: Los segundos fueron diseñados por el eterno rival del Dr. Slump, el Dr. Mashirito. Existe un historial compuesto por hasta 10, 11, etc. A destacar el Hombre de Caramelo nº4, bautizado como Abocaman por Arale y demás personajes de la Villa del Pingüino. Su fuerza es idéntica a la de la simpática protagonista, ya que es una copia idéntica de ésta, pero con carcasa masculina. También aparecen caricaturas de Iron Man 28 y demás famosos robots que han hecho historia, llegando a transformarse él mismo en un hombre de caramelo. Los robots creados por Toriyama son de una infinidad de tipos y modelos, pero entre ellos siempre han habido similitudes. Por ejemplo, los brazos y muslos siempre han sido mucho más finos que los antebrazos y piernas. Uno de los más conocidos es el robot de la cueva de los piratas (nº36 de DB), y la excepción que confirma la regla el robot nº8, caricatura del famoso monstruo de Frankenstein (nº30 de DB).

· Los inventos de Sembei Norimaki (Dr. Slump): Como obra destacada aparece en primer lugar Arale Norimaki. Esta simpática niña es en realidad un robot ingenuo pero peligroso, muy peligroso, tanto como para partir la Tierra por la mitad por una apuesta. Su diseño es tan realista, que padece una miopía de caballo. Menudo fallo, ¿no, sr. doctor? Conjuntamente con Arale han surgido otras ingeniosas creaciones de Sembei, tales como un despertador capaz de viajar por el tiempo, una chacha robótica o un teléfono respondón (y no precisamente con las llamadas), por poner unos pocos ejemplos. Lo más destacable son los medios de locomoción que inventa este buen señor, parecidos a los exoesqueletos habituales del autor, pero sin ningún armamento, y con una maniobrabilidad tan ilimitada que da risa. La cosa es que pueden hacer de todo. ¿Volar? Sííi, pero de una forma muy singular, aleteando con abanicos en las manos. También pueden hablar, respirar, y lo mejor: ¡se cansan! Son tantos los diseños surgidos a lo largo de la serie de la mente del autor que sería imposible enumerarlos todos. Así que baste decir que Akira Toriyama es un genio.

Gonzalo B. Tello

Y hasta aquí hemos llegado. Quizá hayáis descubierto algunos que no conocíais, quizá hayáis echado en falta a vuestro favorito... pero hemos intentado hacer un repaso general por la historia de estas máquinas que tanto han significado para muchos de nosotros, no un tratado en profundidad sobre el tema, que hubiera requerido no ya 10, si no 100 ó 1000 páginas. Esperamos que os haya gustado. Con esa esperanza lo hemos hecho.



MAZINGER Z ¡PUÑOS FUERA!

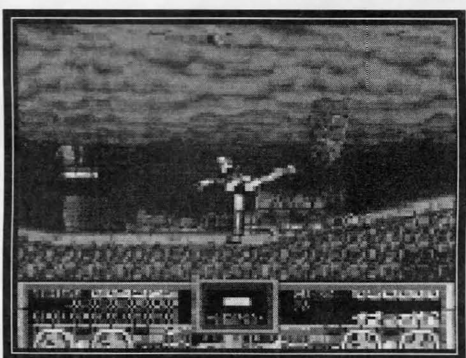
SUPER NINTENDO

Y ya que éste es un especial "mecha", vamos a comentar al personaje "mecha" por excelencia en el mundo de los videojuegos.

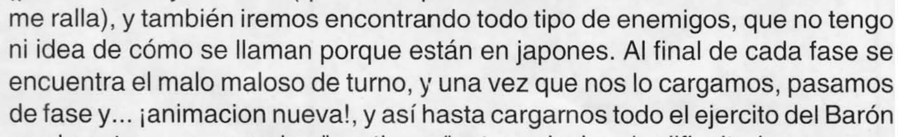
La verdad sea dicha, Bandai se está currando unos videojuegos de anime alucinantes, y éste es uno de ellos .Nada más darle caña al cartucho, lo que más me sorprendió fue la canción del principio, que es calcada a la de la serie(dentro de lo que puede hacer la super), y luego, que en el menú de opciones salgan unas bandas que se muevan al son de cada música. Eso ya me dejó en la parra.



Cuando enpezamos a jugar, y entre fase y fase, sale una presentación que enseguida te hace recordar la serie de lo bien hecha que está (por cierto, vi yo el otro día un episodio en tele5 que tenia una traducción pésima, y en cuanto a dibujos me mola más el videjuego -ya sé que la serie es del año de la picor, pero bueno...).



Una vez ya manejamos a nuestro Mazinger, iremos descubriendo toda una gama de golpes y de armas ,desde patadas y puñetazos hasta fuego de pecho y misiles de todo tipo, pasando, cómo no, por el ¡puños fuera! ya clásico (que es el que más me ralla), y también iremos encontrando todo tipo de enemigos, que no tengo ni idea de cómo se llaman porque están en japones. Al final de cada fase se encuentra el malo maloso de turno, y una vez que nos lo cargamos, pasamos de fase y... ¡animacion nueva!, y así hasta cargarnos todo el ejercito del Barón *ASHLER* y del Doctor *INFIERNO,* para lo cual contamos con varios "continues" y tres niveles de dificultad.



Los únicos defectos que le he encontrado a este juego son que es un poco repetitivo, aunque sin llegar a agobiar, y sobre todo el precio, con el que se han pasado (esperemos que ahora que van a salir los CD Rom bajen de precio los cartuchos), y encima lo tienes que conseguir de importación... si lo encuentras, claro .

En definitiva, un juego indispensable en tu "vicioteca" particular, y sobre todo si te gusta Mazinger.

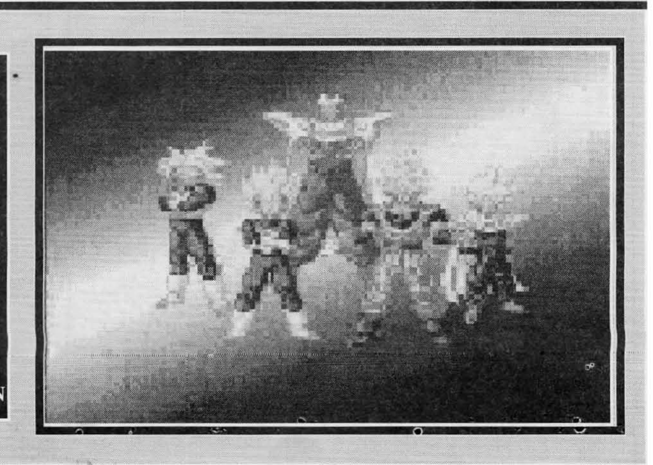
OTRAS VERSIONES

Pues la verdad es que yo solo me he "viciao" a la de la Super Nintendo, y no me ha llegado aún el Mazing Saga de la Sega, pero vosotros tranquis, que en cuanto lo tenga lo revisaremos, que si no luego me llamaréis pelota de la Super y me pegaréis. Lo único que os puedo decir es que no trata sobre el Mazinger original, sino que és la última versión de Mazinger que ha salido en Japón. También he visto a Mazinger y su familia en un juego que se llama Dodge Ball, de la casa Banpresto, y que trata de SuperDeformeds que juegan al "balón prisionero", y otro de la misma casa que va de estrategia, pero de éstos hablaremos más adelante.

MICKY 93

Y ahora, de regalo, este truco para el juego Dragonball Z: si acabas con tus enemigos en el modo "historia" en el siguiente orden, aparecerá un nuevo combate contra Célula, y podrás elegir un nuevo jugador: "Satan". ¡¡Y si logras ganar el combate, asistirás a un nuevo final **super-espectacular**!!

Consola vs. Jugador
SATANAS vs. SONGOKU
VEJETA vs. SONGOKU
FREEZER vs. SONGOKU RUBIO
DOCTOR GHERO vs. SATANAS
C-18 vs. VEGETA RUBIO
CELULA vs. SATANAS
C-16 vs. SONGOKU RUBIO
TRUNKS vs.VEJETA RUBIO
SON GOHAN vs. SONGOKU RUBIO
CELULA (completo) vs. SONGOHAN



El Puño de la Estrella del Norte

Lo mejor (bueno, lo único) del sello Manga Video en España.



La civilización tal y como la conocemos ha sido destruida. La guerra nuclear ha convertido el planeta en un desierto baldío, vacío de vegetación. Despiadados forajidos motoristas, mutantes superpoderosos y dictadores, deseosos de establecer sus dominios, se ceban sobre los harapientos supervivientes reunidos en las ruinas de las ciudades postapocalípticas.

Ken, conocido como el Puño de la Estrella del Norte, ha sido elegido como salvador del mundo. Obstaculizados todos sus intentos por rivales celosos, Jagi, Raoh y Shin, Ken lucha para restablecer la paz y rescatar a su novia secuestrada, Julia.

Vuelan los puños, brota la sangre, se astillan los huesos, explotan las cabeza y se derrumban los edificios en esta fantasía de acción animada que lleva a Mad Max de vuelta al asilo.

O por lo menos eso es lo que dice la propaganda que acompaña al lanzamiento de la edición inglesa de esta obra. Pero dejando de lado susceptibilidades personales (si crees que puedes enviarme al asilo, ¡ven y prueba! - Mad Max), la verdad es que la descripción se ajusta mucho a lo que se puede ver en esta película. Hokuto no Ken, El Puño de la Estrella del Norte (también traducible por Ken de la Estrella del Norte, ya que el nombre del protagonista, Ken, significa "*puño*"), es una obra conocida por muchos de los fans españoles, debido a que fue, tras Dragon Ball, la elegida por Forum para abrir el mercado del manga en España.

Sin embargo, la historia que se cuenta en el manga y la que se puede ver en la película no siguen el mismo curso. Y no porque no estén basadas en los mismos hechos, sino porque esta película no se hizo como una animación original a partir del manga, sino que se trata de un "remake" a partir de episodios de la serie de TV, la cual sí que seguía paso a paso la historia narrada en el manga. Esta serie, que ha sido emitida en varios países aparte de Japón, cosechando parecido éxito al logrado en su país de origen, donde fue una auténtica bomba, ha sido mutilada, destripada y triturada sin piedad por los realizadores del film, con el objetivo de condensar una larga historia en un relato que pudiese ser contado dentro de los límites de tiempo aceptables para una película.

La mala noticia es que el resultado no se ajusta a lo que conocemos.

La buena, que no importa.

Ese resultado podría ser descrito como una historia alternativa de Ken, una en la cual la historia deja de ser el motivo principal, aunque todavía presente, siendo sacrificada en aras de una sucesión de espectaculares combates en los que la sangre, los sesos y las tripas llenan aproximadamente una tercera parte de la película. Una especie de "splatterpunk" con ocasionales destellos de macabro humor y mucha, mucha acción, en el más puro estilo Mad Max, con bandas de motoristas ataviados con pantalones de cuero y botas claveteadas, pelo a lo "último mohicano" en suaves colores pasteles, indefensos supervivientes vejados y explotados, áridos desiertos donde no hay nada más valioso que el agua y los alimentos, etc, etc. Y en medio de todo ello, una leyenda viviente: Kenshiro, el maestro en el antiguo arte marcial de la Estrella del Norte (la estrella polar), que recibe el título de El Puño, al cual aspiran todos los iniciados. Junto a él, su amada Julia, una mujer especial con la capacidad de traer de nuevo el verdor de la vegetación al devastado planeta. Traicionado por quien creía su mejor amigo, Shin (influenciado por el hermano pequeño de Ken, Jagi), Ken es atacado y abandonado para morir mientras asiste impotente al rapto de Julia. Arrojado por su hermano a un abismo, es dado por muerto, y el resto de los antiguos alumnos de su padre compiten por el título de Puño de la Estrella del Norte, a la vez que se lanzan a la conquista del devastado planeta. Pero Ken no ha muerto, y nadie escapará a su venganza hasta que consiga hacer triunfar la justicia.

Pues Bueno.

El objetivo de esta película, vista la historia, no es otro que el de entretener, y a fe mía que lo consigue. Hay quien piensa que se trata de un bodrio sólo apto para ver la tarde del viernes rodeado de amigos con ganas de juerga y latas de cerveza (y no necesariamente por ese orden), pero eso sería una apreciación injusta. No se preten-

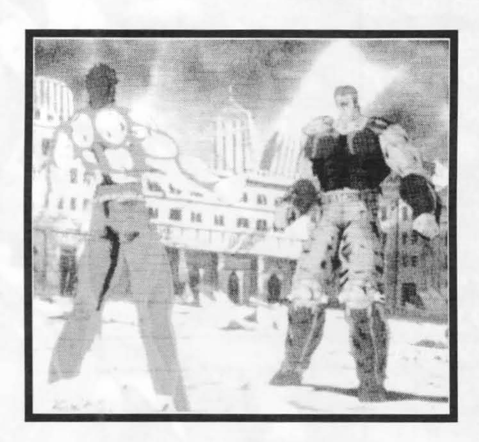


de que todas las películas sean como "Akira" o como "Grave of the Fireflies", cada cosa tiene su lugar, y ésta ocupa el suyo dentro del mundo del anime, sin pretensiones a más... ni a menos. Es una buena oportunidad para todos los fans de la obra de Buronson y Tetsuo Hara (entre los que me cuento) para disfrutar de Kenshiro en acción, y para los que no han leído el manga una aproximación diferente que puede hacer que reconsideren su interés. De hecho, yo me hice con el manga después de haber visto esta película (con lo que logré entender por qué demonios explotaban todas las cabezas que Ken golpeaba). Es más, me pasé la siguiente semana repitiendo aquello de "I am the Fist of the North Star", que vienen a decir unos ocho millones de veces a lo largo de la película, y que viene a sonar como "ai am de fist of da nooz staa" (imaginad la cara que ponían mis amistades al escuchar aquello con voz gutural y de improviso).

La música, respetada en su mayor parte de la banda sonora original, es la



apropiada para la historia, con guitarras eléctricas y un ritmo que acompasa la acción, pero peca un poco de repetitividad, y el audio no es, ni mucho menos, de la calidad del original, pero supongo que no se puede hacer más de lo que se ha hecho. En cuanto a la animación en sí, amigos que parecen entender de esto más que yo me han dicho que en realidad es muy mala, tanto que han tenido que renderizarla para disimular los fallos (o algo así). Pero al fin y al cabo, lo que cuenta es el resultado final, y aunque no se trata de la soberbia "Akira", los movimientos son muy fluidos y el conjunto resulta altamente digno, por lo menos para mí. Por cierto, el tratamiento del color es una maravilla. Brillante y denso, dota a la cinta de una vividez que consigue disimular la monotonía de alguno de los paisajes.



En resumen, un buen ejemplar para comenzar la andadura del anime por estos lares, consecuencia lógica del éxito del manga, y dos horas de entretenimiento sano, sin necesidad de amigos ni cervezas (aunque se le pueden añadir). Bruce Lee y Mad Max todo en uno y a lo bestia, como debe ser. Y una última recomendación: no intentar comer nada durante su visionado si se es fácilmente impresionable o no se soporta la visión de sangre y entrañas. Y no acercarse demasiado a la pantalla del televisor. Podría salpicar.

Por cierto, que todo esto se refiere a la edición inglesa, ya que al cierre de la redacción Oro Films aún no ha contestado a la petición que les hicimos de un ejemplar para poder escribir sobre él. De todos modos, todo lo que he dicho debería ser aplicable a la edición española, ya que todas las ediciones europeas trabajan sobre el mismo material (es más, si ha habido censura en la versión inglesa, aquí no debería haberla).

The JavHunter

Una pequeña sinopsis...

Ha habido una pequeña guerra nuclear, y la población de la Tierra ha sido diezmada. Todo el planeta ha sido arrasado, quedando convertido en un contí-nuo desierto, sin el más leve atisbo de vegetación. Los escasos supervivientes se apiñan en pequeños núcleos rurales o alrededor de las ruínas de las viejas ciudades. Entre la desolación, Kenshiro, aleccionado en el arte marcial de la Estrella del Norte, intenta, junto con su novia Julia, devolver la vida al planeta. Pero su amigo Shin, también maestro en este arte marcial (fue recogido y enseñado por el padre de Kenshiro como a sus propios hijos) se le enfrenta, obligando a Julia a irse con él bajo amenaza de matar a Ken, a quien derrota. Dejado por muerto, Ken es recogido por su hermano menor, Jagi, quien junto a Raoh, el mayor, ha observado los acontecimientos sin intervenir. Jagi, que odia a Ken por haber alcanzado el título de Puño de la Estrella del Norte y haberle desfigurado cuando Jagi le atacó, lleno de envidia, arroja su inerte cuerpo a un abismo, dándole por muerto. Tras estos acontecimientos, Shin, Jagi y Raoh se lanzan, por separado, a la conquista de lo que queda de civilización, tomando bajo su mando ejércitos formados por poderosos mutantes y desalmados soldados. Pero, mientras tanto, un joven y una niña son salvados de una banda de motoristas salvajes por un poderoso luchador encapuchado que busca una mujer y una venganza...

GUNDAM MOBILE SUIT

Es difícil escribir sobre esta obra, y una de las mayores dificultades consiste en resumir en poco espacio la inmensa cantidad de cosas que se pueden decir de ella, de modo que hemos decidido dividir este artículo en varias entregas. Han aparecido diversos artículos sobre ella en publicaciones extranjeras (aparte de las japonesas, por supuesto) tales como Animerica, AnimeUK, Mecha Press, Protoculture Addicts, etc, e incluso hace poco en la sección Manga Manía que escribe Alfons Moliné para Forum. En la mayoría de los casos se tratan partes específicas de la saga, como una de las OVAs, o la cronología de la saga, o un estudio sobre los robots, etc. Lo que yo pretendo es realizar un vistazo general de todos los aspectos de la obra, cogiendo de aquí y de allá, y sobre todo hacer algo que sirva tanto al que busca datos como al que desea una primera impresión sobre la obra (e incluso puede ser útil para curar el insomnio crónico). Espero que os guste y que os haga apreciar la obra, pues se trata de una de mis favoritas.



Para aquellos de vosotros que seáis nuevos en ésto de la animación japonesa (aparte, claro está, de Mazinger Z, Heidi y Campeones), y quizá para algunos más, el nombre de **GUNDAM** os dirá tanto como el de **VOTOMS**, o sea, ¡nada! (tampoco a mí me lo decía hace ahora ya algo de tiempo). Sin embargo, no os sorprendáis si os digo que **GUNDAM MS** es una de las obras que ha marcado época dentro de lo que es el anime. ¡Y sigue haciéndolo!

Pero para entender la historia y la razón de ser que hay detrás de Gundam, debemos remontarnos casi treinta años en el pasado, a principios de los sesenta y de la tradición de historias de animación de "Robots Gigantes" japonesa, siendo "**Tetsu Yin 28**" la primera de ellas. La base de la historia era, en el 99.9% de los casos, la lucha de poderes del bien y del mal en la línea de: los malos atacan Tokio (¡que por lo visto era la única ciudad de la Tierra!), matando a un científico en el proceso. A continuación, el hijo, sobrino o preferiblemente nieto del científico en cuestión se subía en el nuevo y reluciente robot gigante (con un noble y reluciente nombre, por supuesto) que el querido finado acababa de completar (justo a tiempo para la invasión, no hace falta decirlo). Entonces simplemente salvaba al mundo de la destrucción, a la vez que iba leyendo el libro de instrucciones. Y es que los japoneses son así.

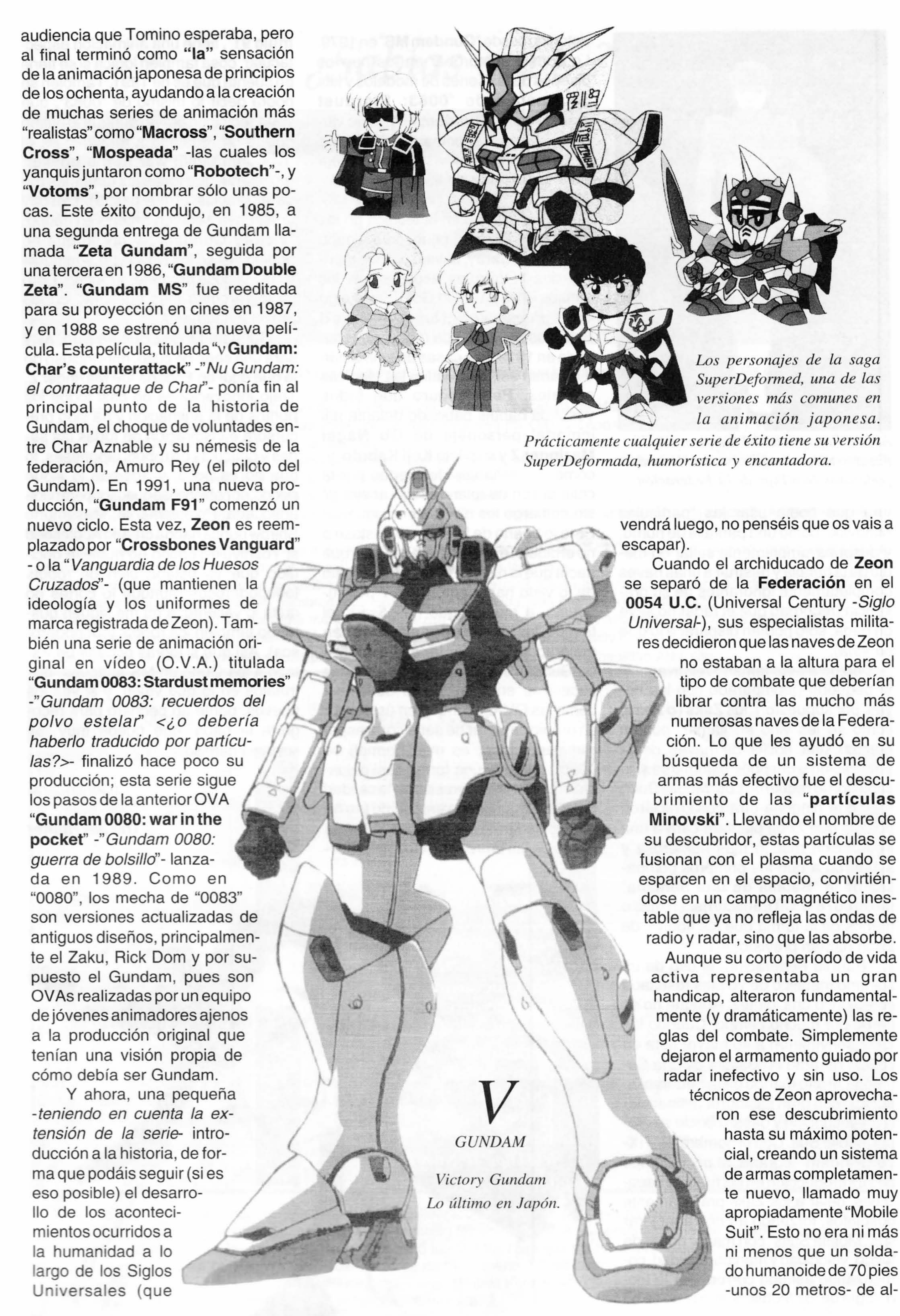
Pero **Yoshiyuki Tomino**, un experto director de animación, estaba convencido de que la animación japonesa tenía más que ofrecer. De acuerdo con **Frederik L. Schodt** en su introducción para el libro "**Gundam MS I - AWAKENING**" (el primero de una serie de tres sobre el Gundam MS), **Tomino** estaba parcialmente inspirado por la novela escrita por **Robert A. Heinlein** (que, hablando de otra cosa, es mi escritor favorito de CF) en 1959, "**Tropas del Espacio**", cuando creó una aproximación completamente nueva a las "películas de robots" con "**GUNDAM mobile suit**" (*que los japoneses pronuncian como* ***gándamo mobáiro sut***). El Mobile Suit *-o Traje Móvil-* consiste en un gigantesco traje mecánico pilotado, o una especie de exoesqueleto, que transporta un sofisticado armamento.

Según el punto de vista de Tomino, los diseñadores mecánicos debían tener presentes los límites de credibilidad y las leyes de la física cuando creasen sus diseños. Llamados "mecha" *-léase "meca", de mecanismos-* o "Mobile Suit", estas máquinas parecían realistas y no tenían ese aura de Personaje Protagonista que tenían los robots anteriores a ellos. Y como los "mecha", los personajes creados para Gundam eran mucho más complejos que los de las series anteriores. Fue él quien introdujo la innovación de unos personajes que ya no se podían clasificar simplemente como buenos o malos. Como ejemplo podríamos tomar la relación entre **Char Aznable** y **Amuro Rey**.

La primera de las series de "**Gundam MS**" en televisión, emitida en 1979, no alcanzó al principio la

audiencia que Tomino esperaba, pero al final terminó como **"la"** sensación de la animación japonesa de principios de los ochenta, ayudando a la creación de muchas series de animación más "realistas" como **"Macross"**, **"Southern Cross"**, **"Mospeada"** -las cuales los yanquis juntaron como **"Robotech"**-, y **"Votoms"**, por nombrar sólo unas pocas. Este éxito condujo, en 1985, a una segunda entrega de Gundam llamada **"Zeta Gundam"**, seguida por una tercera en 1986, **"Gundam Double Zeta"**. **"Gundam MS"** fue reeditada para su proyección en cines en 1987, y en 1988 se estrenó una nueva película. Esta película, titulada **"ν Gundam: Char's counterattack"** -*"Nu Gundam: el contraataque de Char"*- ponía fin al principal punto de la historia de Gundam, el choque de voluntades entre Char Aznable y su némesis de la federación, Amuro Rey (el pilcto del Gundam). En 1991, una nueva producción, **"Gundam F91"** comenzó un nuevo ciclo. Esta vez, **Zeon** es reemplazado por **"Crossbones Vanguard"** - o la *"Vanguardia de los Huesos Cruzados"*- (que mantienen la ideología y los uniformes de marca registrada de Zeon). También una serie de animación original en vídeo (O.V.A.) titulada **"Gundam 0083: Stardust memories"** -*"Gundam 0083: recuerdos del polvo estelar" <¿o debería haberlo traducido por partículas?>*- finalizó hace poco su producción; esta serie sigue los pasos de la anterior OVA **"Gundam 0080: war in the pocket"** -*"Gundam 0080: guerra de bolsillo"*- lanzada en 1989. Como en "0080", los mecha de "0083" son versiones actualizadas de antiguos diseños, principalmente el Zaku, Rick Dom y por supuesto el Gundam, pues son OVAs realizadas por un equipo de jóvenes animadores ajenos a la producción original que tenían una visión propia de cómo debía ser Gundam.

Y ahora, una pequeña *-teniendo en cuenta la extensión de la serie-* introducción a la historia, de forma que podáis seguir (si es eso posible) el desarrollo de los acontecimientos ocurridos a la humanidad a lo largo de los Siglos Universales (que vendrá luego, no penséis que os vais a escapar).



Los personajes de la saga SuperDeformed, una de las versiones más comunes en la animación japonesa. Prácticamente cualquier serie de éxito tiene su versión SuperDeformada, humorística y encantadora.

V GUNDAM

Victory Gundam Lo último en Japón.

Cuando el archiducado de **Zeon** se separó de la **Federación** en el **0054 U.C.** (Universal Century *-Siglo Universal-*), sus especialistas militares decidieron que las naves de Zeon no estaban a la altura para el tipo de combate que deberían librar contra las mucho más numerosas naves de la Federación. Lo que les ayudó en su búsqueda de un sistema de armas más efectivo fue el descubrimiento de las **"partículas Minovski"**. Llevando el nombre de su descubridor, estas partículas se fusionan con el plasma cuando se esparcen en el espacio, convirtiéndose en un campo magnético inestable que ya no refleja las ondas de radio y radar, sino que las absorbe.

Aunque su corto período de vida activa representaba un gran handicap, alteraron fundamentalmente (y dramáticamente) las reglas del combate. Simplemente dejaron el armamento guiado por radar inefectivo y sin uso. Los técnicos de Zeon aprovecharon ese descubrimiento hasta su máximo potencial, creando un sistema de armas completamente nuevo, llamado muy apropiadamente "Mobile Suit". Esto no era ni más ni menos que un soldado humanoide de 70 pies -unos 20 metros- de al-



Amuro Rey: piloto del Gundam RX-78 durante toda la saga, yuno de los más poderosos NewType de la Federación.

tura que podía usar las "partículas Minovski" como una pantalla de humo, y después simplemente saltar en medio de la batalla y destruir a unas naves completamente ignorantes de su presencia (recordad que el radar no sirve de nada, solo podían disparar a lo que se veía).

Debido a este tamaño relativamente pequeño (¡comparado con las naves, por supuesto!), los **Zaks** (***o Zaku***) como se les vino en llamar, podían destruir una flotilla de naves de la Federación y después esfumarse si la situación lo requería. Los "Mobile Suit", más que ninguna otra cosa, hicieron posible que Zeon plantara cara a una Federación mucho más numerosa y ayudaron a que los primeros compases de la "**Batalla de una Semana**" (en el **0078 U.C.**) transcurriesen más o menos de la forma que los líderes de Zeon habían previsto.

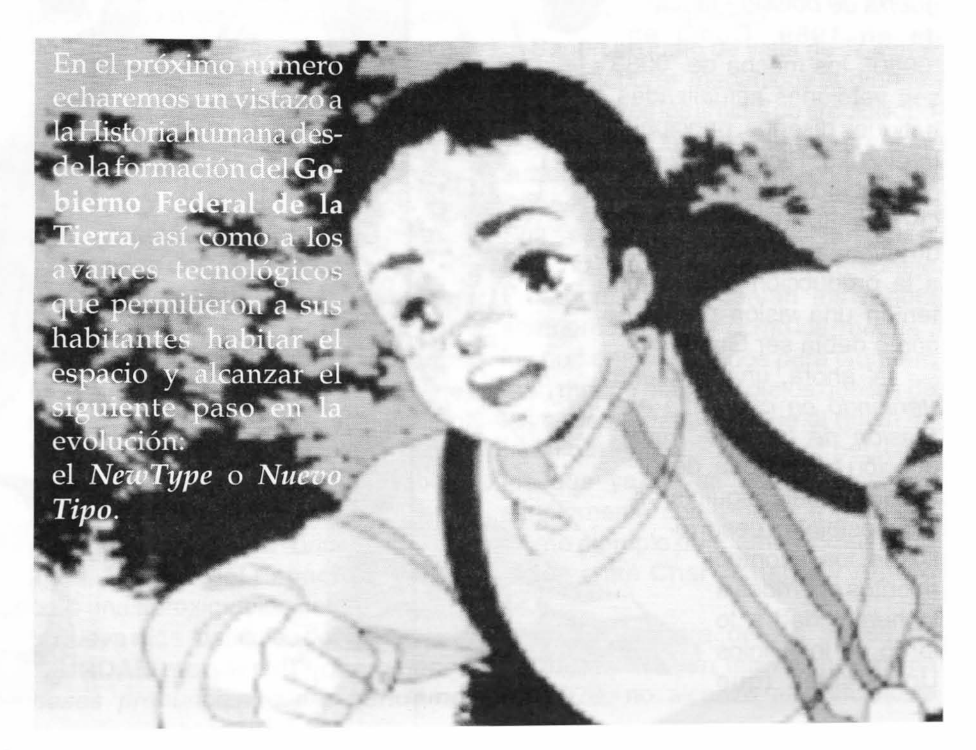
Para la Federación, el uso de un soldado metálico de 70 pies resultaba como poco una idiotez. Aunque no se rieron por mucho tiempo. Cuando los Zaks convirtieron a su mayor flota en virutas durante la "Batalla de una Semana", el alto mando de la Federación decidió con gran sabiduría (!) financiar la investigación y desarrollo de su propio Mobile Suit. Con el nombre de "**RX-78 Gundam**" lograría, al poco tiempo de su introducción en las fuerzas espaciales, dejar a los Zaks prácticamente obsoletos, forzando a Zeon a mejorar sus "Mobile Suits" con mayor poder de fuego, velocidad y maniobrabilidad, comenzando así una carrera por la tecnología de los Mobile Suit que no se ha detenido desde "**Gundam MS**" en 1979. Lo podéis comprobar en los nuevos diseños de las series de modelos y kits de montaje de "**0083: Stardust memories**" y "**Gundam F91**", que vienen a ser para el primer **RX-78** lo que la **USS Excelsior** es para la vieja **USS Enterprise** de la serie original.

Si nos fijamos en la técnica de los dibujos de la serie, conozco a alguno que diría: "¡Caray, Javier, parece mentira que te tragues eso, pero si los dibujos esos parecen Goldorax o algo así!... ¡Pues claro! ¡¿Qué esperabais?! Estamos hablando de una serie realizada en 1979. Las casas de animación dibujaban así, no existían las técnicas actuales. Pero seguro que todos vosotros habéis babeado delante del inmortal personaje de **Go Nagai Mazinger Z** y su piloto **Koji Kabuto**, y, como yo, soñabais despiertos por la calle al son de !planeador... abajo! ¡Y sin embargo los dibujos eran iguales! Pero lo bueno de la serie, te gustase o no el dibujo, era la serie de detalles que hacía que la historia fuese algo distinto de lo visto hasta entonces. Y por supuesto, a medida que ha pasado el tiempo, las técnicas de animación han mejorado, y con ellas la calidad gráfica de Gundam, de forma que viendo las sucesivas entregas de la serie, así como las OVAs (aunque en éstas, por su propio carácter de serie corta especial para vídeo, es más normal) se puede notar de una forma casi palpable el aumento progresivo de la calidad gráfica. Según tengo entendido (no he podido hacerme con ella... todavía), la última de las entregas, "**Gundam Formula 91**", tiene una animación espectacular, cosa también lógica si se tiene en cuenta que es de 1991. También se podrá decir lo mismo de "0083", que voy a recibir en breve, aunque lo último que le he regalado a mi vídeo es el "**Gundam 0080: war in the pocket**" (por cierto, que todas las mañanas me da las gracias, el muy pelota). Y ya hay una nueva serie en antena en Japón: "**Victory Gundam**", y por lo que he podido ver en los NewType, Animedia y cía., la cosa promete, y mucho. Pero ya lo veremos más adelante, en los próximos números,

Gundam Mobile Suit ha sido, es y será una serie de culto, más incluso de lo que aquí en España fue Mazinger Z. Trajo innovaciones en casi todos los puntos de la animación y ha sido precursora e inspiración de todas las series y películas de robots japonesas, lo que no es poco, y además lo sigue siendo, no habiéndose quedado para nada anticuada. Posiblemente, Masamune Shirow nunca habría creado Appleseed si Yoshiyuki Tomino no hubiese decidido que ya estaba bien de robots todopoderosos (aunque lo cortés no quita lo valiente: a mí me siguen gustando también los robots todopoderosos). Así que si logras echarle un vistazo a los Gundam MS antiguos, disfrútalos en lo que valen, y si ves los nuevos, ponte un pechero para recogerte la baba, que queda muy fea sobre la camisa.

(Continuará)

The JavHunter



En el próximo número echaremos un vistazo a la Historia humana desde la formación del **Gobierno Federal de la Tierra**, así como a los avances tecnológicos que permitieron a sus habitantes habitar el espacio y alcanzar el siguiente paso en la evolución: el *NewType* o *Nuevo Tipo*.

¿Sabías que...?

De nuevo nos encontramos con ésta vuestra sección. He recibido varias cartas para el ranking, pero sin embargo no he recibido ninguna pregunta para el "¿Sabías que...?", así que seguiré informando sobre todo lo que me parezca interesante o pintoresco sobre Japón, los mangas, la animación, etc (y que crea que no conocéis).

Este mes tenemos una novedad en el ranking, y es la inclusión de una clasificación de los personajes que más gustan. Han sido varias las cartas que lo pedían, y como nuestra política es dar lo que nos piden, aquí lo tenéis. Quiero explicar, para aquellos que pudieran tener dudas, que por ejemplo el ranking de CDs no se refiere sólo a los publicados en Japón, sino a la banda sonora en general. No es necesario haber oído el compact en cuestión, sino sólo haber visto la serie, ya que en ella suele salir la mayor parte de la música (si no toda) que luego aparece en el CD. Por este motivo, no dejéis de opinar sobre la música que más os ha gustado, y si tenéis los CDs originales, mejor que mejor.

Y por último, decir que en las películas también se incluyen los OVAs (como por ejemplo Gunbuster, Nu Gundam, Area 88, etc.).

Un lector de Madrid, J.Jaime, me ha escrito corrigiéndome, ya que, según me ha puntualizado, el Koshien se encuentra en Kobe y no en Osaka como yo dije. Además me dice que es la sede de los Osaka Tigers. Doomo Arigatoo Gozaimashita.

¿Sabías que "Heidi" en Japón consiguió casi más éxito por la publicidad que había antes, durante y después de la serie, que por la serie misma?

¿Sabías que en el capítulo de Tap Gun de "K.O.R." se encuentra la caricatura de Madoka?

¿Sabías que Hiromi Kato ha doblado las voces de Madoka Ayukawa ("K.O.R."), Leona Ozaki ("Dominion"), Kiddy Phenil ("Silent Möbius) y Bulma (Dragon Ball), por nombrar algunas?

¿Sabías que la película que ruedan en uno de los episodios de "Creamy Mami" existe, y es una OVA llamada "The Long Goodbye"?

¿Sabías que, sólo en Tokio, hay más de 100 restaurantes españoles?

¿Sabías que un Shonen Jump cuesta en Japón menos que un café?

¿Sabías que a Akane ("Ranma 1/2") la llaman "Akane-kun", término utilizado para denominar a los chicos? (A las chicas se las suele llamar -chan).

¿Sabías que lo que le escribe Ranma a Kuno en la frente es un kanji que significa "tonto", y no "payaso" como se tradujo al castellano? (Cómo se nota que traducen del inglés, y es una verdadera lástima).

¿Sabías que Songohan viene de la palabra "gohan", que significa arroz? (Qué patético llamarse arroz). Además, la mayoría de los personajes de Dragon Ball tienen nombres relacionados con la comida, con prencas de vestir, etc.

¿Sabías que aparte del típico uniforme marinero que utilizan las escolares, existen bastantes más tipos de uniformes, y que sólo se les permite hacer pequeños cambios, tales como acortar la falda o cosas por el estilo?

¿Sabías que el 7 de Agosto fue el cumpleaños de Alejandro Maicas? Tanyoobi Omedetoo Alex san.

RANKING

SERIES		PELICULAS u OVAS		MANGAS	
Kimagure Orange Road	143 p.	Akira	88 p.	Ranma 1/2	72 p.
Touch	87 p.	Ano Hi Ni Kaeritai (K.O.R.)	59 p.	Kimagure Orange Road	59 p.
City Hunter	68 p.	Macross: Ai Oboete Imasu Ka	56 p.	Akira	58 p.
Maison Ikkoku	68 p.	Nausicaä	51 p.	Touch	47 p.
DragonBall	65 p.	Gunbuster	47 p.	DragonBall	41 p.
Saint Seiya	60 p.	Laputa	27 p.	Crying Freeman	38 p.
Hi Atari Ryoko (Alegre Juventud)	56 p.	Dominion	25 p.	Silent Möbius	37 p.
Robotech	48 p.	Gundam 0080: War in the Pocket	24 p.	Appleseed	31 p.
Legendary Idol Eriko	41 p.	Vanpire Hunter D	17 p.	Grey	30 p.
Fushigi no Umi no Nadia	36 p.	Silent Möbius	17 p.	Mai, the psychic girl.	26 p.

CDs		PERSONAJES FEM.		PERSONAJES MASC.	
Kimagure Orange Road	82 p.	Madoka Ayukawa	47 p.	Kyosuke Kasuga	39 p.
Legendary Idol Eriko	69 p.	Hikaru Hiyama	27 p.	Ranma Saotome (chico)	37 p.
Touch	57 p.	Minami Asakusa	24 p.	Tatsuya	29 p.
Macross	51 p.	Lynn Minmay	23 p.	Hikaru Ichijo	24 p.
Nadia	36 p.	Eriko Tamura	21 p.	Ryo Saeba	24 p.
DragonBall	29 p.	Kyoko Otoonashi	20 p.	Kaneda	21 p.
Hi Atari Ryoko	27 p.	Ranma Saotome (chica)	17 p.	Son Gokuh	18 p.
Gunbuster	22 p.	Pai (3x3 Eyes)	17 p.	Vegeta	17 p.
City Hunter	18 p.	Katsumi (Hi Atari Ryoko)	15 p.	Trunks	15 p.
Megazone 23	16 p.	Nausicaä	15 p.	Piccolo	12 p.

Como habréis podido observar, el ranking se encuentra liderado en su mayor parte por Kimagure Orange Road. Es la primera en series, CDs, Madoka se encuentra la primera de los personajes femeninos, etc. A mí personalmente me encanta, total, es mi serie favorita. Después tenemos a Touch, que también ha pegado fuerte. Una cosa que me ha sorprendido es que la superincreíblemente famosa Dragon Ball no ha obtenido tantos votos como se podría esperar... Pero bueno, aquí tenéis un ranking hecho por y para vosotros. Veremos qué cambios se producen el mes que viene. ¿Bajará Kimagure? ¿Subirá Dragon Ball? ¿Me tocará la primitiva?... Las respuestas en el próximo número. Hasta entonces... Sayonara.

K.I.A.

Entre los muchos mangakas que se están empezando a conocer aquí en España, hay uno que destaca por varias cosas además de por su soberbia forma de imaginar y dibujar sus historias. Me refiero al insigne **Masamune Shirow**, nombre conocido por todo fan que se precie (aunque una de las peculiaridades de las que hablaba con respecto a él es precisamente que este nombre no es el suyo verdadero, sino un seudónimo con el que firma sus trabajos, según parece porque el buen señor no desea que se conozca su verdadero nombre por miedo a que su jefe lo descubra y le despida de su trabajo como profesor por su pluriempleo). A estas alturas, todo aquel que no hubiese oído hablar de **Appleseed** o **Dominion**, o incluso del libro de ilustraciones **Intron Depot 1**, ya habrá podido apreciar el trabajo de este autor en toda su gloria en la obra "**The Ghost in the Shell**", publicada aquí por **Planeta-Agostini** bajo el (infame) título de "**Patrulla Especial Ghost**".

Pero no es su trabajo plasmado sobre papel lo que nos interesa en este momento, sino el realizado en celuloide a partir de aquel. De hecho, existen tres animaciones realizadas a partir de obras suyas, a saber: "**Dominion**", "**Black Magic Mario M-66**" y "**Appleseed**". Y he pensado (bueno, bueno, borrad esa sonrisa irónica de vuestra cara) que mejor que hablar de ellas por separado, sería interesante analizar su conjunto y poder apreciar las dife-



rencias inherentes a las distintas producciones de cada una (quizá yo no sea la persona más cualificada para ello -que modesto soy, ¿eh?- pero soy la única que se atreve).

Lo primero que deseo haceros notar es que, cuando un manga tiene éxito, generalmente se realiza su adaptación a la animación en una serie para la TV, y ésta suele ser más o menos literal (como por ejemplo "**Dragon Ball**"). Pero cuando hablamos de OVAs la cosa cambia perceptiblemente, ya que hablamos de animaciones encaminadas a un mercado cuyo poder adquisitivo es limitado. No es lo mismo realizar una serie de 35, 70 ó 120 capítulos que será adquirida por una cadena de TV, que realizar la misma serie para venderla en vídeos que han de comprar los aficionados, ya que éstos no pueden permitirse comprar una serie que a lo mejor ocupa cincuenta cintas, cada una de ellas conteniendo dos capítulos, a razón de 5000 ¥ por cinta. Lo segundo, que lo mismo es aplicable a las películas, aunque esta vez en mayor medida, puesto que ya no se dispone ni siquiera de la posibilidad de alargar la historia gracias a su serialización, sino que se debe comprimir en una hora y media o dos como máximo, por lo que muchas de ellas son resúmenes del manga original (como por ejemplo "**Akira**") en los que se sacrifican personajes y pasajes enteros en aras de la concisión, si no hablamos ya de coger el núcleo de la historia y realizar otra completamente diferente a partir de él. Y en último lugar, a la hora de ver una película debemos tener siempre presente quién ha sido el director. Y ésto, que a algunos les puede parecer un snobismo encaminado a un estúpido acumular de datos "per se", resulta que cuando hablamos de anime suele ser la clave que permite evitar la más absoluta de las desilusiones. Y es que quien desee saber si una OVA, ya sea como película o como serie, es una adaptación fiel del cómic, debe dirigir su primera atención a los títulos de crédito y observar si la susodicha cinta ha sido dirigida por el autor, lo cual suele ser una garantía de su fidelidad, o si el único crédito que recibe el autor es precisamente ese, el haber sido el creador de la serie en la cual se basa la película.

Y después de estas "pequeñas" aclaraciones volvamos al tema principal:



(resultón el titulito, ¿eh?).



LA HISTORIA

BLACK MAGIC Mario M-66 (o "¿por qué me quiere matar tu lindo robot, abuelito?")

Comenzaremos por esta película puesto que es una adaptación del primer manga que realizó Masamune Shirow, "Black Magic". Y el que avisa no es traidor. Esta película no es la adaptación a la animación del manga, sino una historia independiente basada en una interpretación libre del capítulo segundo del mismo, en el cual unos androides de combate modelo M-66 luchan contra un equipo de fuerzas especiales de Venus, y uno de los androides que acompaña a este equipo, del modelo más evolucionado M-77, resulta afectado en la lucha final y se vuelve loco, obligando al equipo a eliminarlo, lo cual no resulta nada fácil.

Tomando como eje central el tema del androide rebelde que debe ser eliminado, la película nos saca del entorno venusiano y de la historia de "Black Magic" para situarnos en la Tierra en un supuesto futuro próximo, en el cual un "helijet" militar sufre un accidente mientras transportaba a dos androides de combate del tipo **M-66**, los cuales todavía llevan en su memoria de objetivos el individuo usado para realizar las pruebas de funcionamiento, por lo que parten en su busca para

eliminarlo. Y lo que el ejército y una intrépida periodista llamada **Sybel** ***(Siberu)*** descubren al llegar al lugar del accidente es que dicho individuo es ni más ni menos que la nieta del inventor de los androides. Tras una cruenta batalla con ellos en la carretera que cruza el bosque donde han caído, el androide masculino F5 es destruído, pero el femenino F6 consigue escapar, al igual que Sybel, quien junto a su ayudante había sido detenida por los soldados para preservar el secreto del accidente. A partir de este punto, todo se centra en el intento de eliminar a la nieta **¿Felice, Ferris?** ***(Ferisu)*** por parte de F6 y el de salvarla por parte de Sybel por un lado y del ejército por otro, dentro del edificio en que se encuentra el restaurante donde aquella ha ido a cenar con unos amigos. El final no os lo cuento, pero sí os voy a decir que la colección de caras de espanto de la que hace gala Ferisu a lo largo de la persecución es de lo más hilarante que he podido ver en mucho tiempo, aunque quede siempre en segundo plano. Y las secuencias del trabajo cotidiano de Sybel intercaladas con los créditos finales son desternillantes.

APPLESEED (o "cuando un bioroide se suicida, algo tuyo se suicida")

Esta película es un claro ejemplo de lo que comentaba antes: el manga original es objeto de culto por miles de aficionados y la nave insignia de la obra de Masamune Shirow. En él se cuentan las aventuras de **Deunan** y **Briareos Hecatonchires** en un mundo arrasado por una guerra mundial que, sin haber visto el uso de armas nucleares, ha convertido de todos modos el planeta en un lugar devastado. Sin embargo, la trama de la historia es de una complejidad tremenda, por no hablar de su longitud, de manera que su adaptación en anime debía conllevar cierta simplificación del argumento que la hiciera más asequible a la hora de su comprensión.

Ahora bien, una cosa es simplificar el argumento, y otra rehacerlo para que quepa en una hora de película. Porque ese y no otro ha sido el resultado final. No es que sea malo, ni mucho menos. Sólo es... diferente. La película comienza con Deunan y Briareos ya formando parte de la **patrulla especial de policía ESWAT**, intentando desarticular una acción terrorista. Uno de ellos, el más peligroso, consigue escapar en medio de la acción, reuniéndose con el cerebro de la operación, que no es otro que un miembro de ESWAT que conspira para eliminar el control que piensa que los bioroides tienen sobre la población humana de Olympus, después de que su esposa se suicidara al no poder soportar la sensación de vivir como en una jaula utópica construída para ellos por sus propias creaciones. Traición sobre traición, Deunan y Briareos consiguen al final desenmascarar el complot y detener la desactivación del ordenador central que controla la ciudad, así como al terrorista que intentaba robar uno de los nuevos tanques robóticos a cambio de sus servicios.

Y esa es la historia de "Appleseed". ¿Que dónde está la historia llena de complejidad, tramas políticas, reflexiones existencialistas y arte innovador que podíamos ver en el manga original? Pues en el manga original. Que nadie busque en la película toda la riqueza de matices del manga, porque se va a llevar un chasco de los que hacen historia. Aquí sólo hay aquello para lo que hay sitio, y éste es más bien escaso. Pero que nadie se equivoque; para poco más de una hora de película, no creo que nadie hubiera podido hacer una condensación de los dos primeros volúmenes de la obra mejor que ésta. Sólo que la trama varía de la del cómic para poder ser conclusiva en sí misma, lo que una adaptación fiel no hubiera podido conseguir en menos de siete u ocho cintas.





DOMINION (o "El crimen es una enfermedad... y mis tanques y yo somos la cura")

Y he aquí un típico representante del formato OVA: esta serie no pretende representar ningún manga porque se trata de una historia original en sí misma. Lo cual no quiere decir que se trate de una historia que comienza y termina. Según parece, Shirow está preparando la continuación de esta serie en una nueva OVA, cosa que ya hizo en cómic.

Y para una historia original, nada como el argumento que eligió. En el año 2012, en la ciudad de Newport, hay un índice de crimenes tan alto que es ridículo: se produce un delito cada 36 segundos. Y la polución es tan brutal que las autoridades declinan toda responsabilidad si la gente sale a la calle sin su máscara protectora. Éste es el ambiente elegido por Shirow para una de las obras más divertidas que se pueden ver en la actualidad. En ella se nos cuenta las aventuras de la "**Tank Police**" en su lucha por intentar rebajar la tasa de crímenes en unos

cuantos segundos, que suele conllevar la demolición de cuantos edificios se pongan a tiro. Y es que esta pandilla de neuróticos esquizofrénicos de gatillo alegre usan herramientas muy peculiares para desempeñar su labor: tanques de los grandes... hechos de plástico. Y a este grupo llega transferida la joven **Leona Ozaki**, que en principio queda "un poco" sorprendida ante los métodos de sus nuevos compañeros (sobre todo ante su "explosiva" manera de realizar los interrogatorios). Pero tras destrozar el tanque de su comandante, el **tte. Britain *(Brenten)***, tanque que era la niña de sus ojos, Leona es echada del grupo, lo cual la lleva a construir su propio tanque con piezas de restos. Y así nace **Bonaparte**, quizá el auténtico protagonista de la serie. Pequeñito y de metal, este tanque demostrará a Britain lo erróneo de su frase: "cuanto más grande, mejor". y no sólo a él, sino a los criminales más regocijantes que podáis imaginar: **Buaku** y su banda, de la que forman parte destacada las abrumadoramente sexis **Annapuma** y **Unnipuma**, dos "gatitas" al lado de las cuales ver a Rambo en acción resulta patético.

Ahora, eso sí, nunca se ha visto tanta violencia y tantos disparos con tan pocas víctimas. La violencia en esta serie viene a ser como la de la Warner Bros. y su Bugs Bunny. A diferencia de lo habitual en el anime aquí no muere nadie, todo queda en chichones y chamuscamientos, y además de lo más divertidos. Y encima tiene mensaje, recorriendo en las motivaciones criminales de Buaku toda la gama de injusticias y perrerías que el ser humano es capaz de realizar con sus semejantes y con el resto de la creación. En resumen, una de las series más inteligentemente realizada de los últimos tiempos, cuyo único propósito (que no es poco) es divertir, y que desde luego lo consigue.

LA TECNOLOGIA

M-66

Sinceramente en el aspecto de la tecnología lo primero que llama la atención son los androides **M-66**. De forma totalmente humanoide (aunque inconfundibles con una persona), su mortal agilidad en combate resulta hipnótica. La escena de su lucha contra las fuerzas especiales del ejército es a mi gusto una de las más impresionantes y mejor realizadas que he podido ver. Su equipamiento incluye un láser ocular capaz de cortarlo todo, así como un blindaje que en caso de autodestrucción sale disparado en forma de miles de dardos, e incluso puede usar partes de su cuerpo como bombas detonables a distancia. El diseño varía ligeramente de su versión original para el cómic, y desde luego aquí no aparece ningún M-77 con cuatro brazos. Sin embargo, el problema de la necesidad de refrigeración que aparecía en el M-77 ha sido también añadido al M-66, de forma que su radio operativo es limitado.



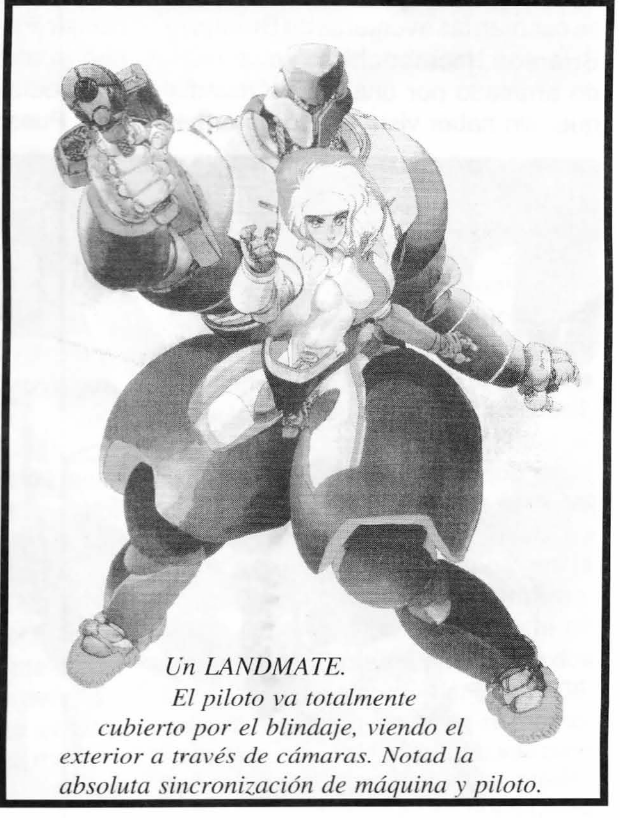
Un M-66 (concretamente F6) en reparación... o en montaje... o en recarga... o en desguace... ¡Bueno, si el autor no lo dice, no voy a ser tan presuntuoso como para decirlo yo!

Sin embargo, en otro orden de cosas, también destaca el diseño de los helicópteros y aparatos aéreos en general. Lo que más me sorprendió al verla por primera vez fue el uso de avionetas con capacidad de aterrizaje vertical coexistiendo con automóviles. Y por supuesto, la policía de tráfico patrulla en aviones las calles de la ciudad, aunque su tamaño ocasiona una falta de agilidad o maniobrabilidad. En resumen, una serie de aparatos que debido a su mezcla con los que conocemos en la actualidad pasan medio desapercibidos a lo largo de la historia, y que sin embargo contribuyen a crear una atmósfera inconsciente de "futuro".

APPLESEED

Partimos aquí de una premisa: los **bioroides**, androides creados para ser más y mejor que un ser humano, encargados de velar por él y construir un paraíso a su medida. Tanto es así, que la mayor parte de la población de Olympus es bioroide, y resulta imposible distinguirla de la puramente humana. Es por esto por lo que el terrorista A. J. Sebastian es capaz de cambiar su cuerpo humano por el de un cyborg de combate (o al menos a eso se parece).

Pero la marca de la casa la ponen, por supuesto, los "**Landmates**". Exoesqueletos blindados, utilizados para todo tipo de trabajos, resultan imponentes... si no has visto los dibujados originalmente en el manga. Parece mentira que uno de los pilares de



*Un LANDMATE.
El piloto va totalmente cubierto por el blindaje, viendo el exterior a través de cámaras. Notad la absoluta sincronización de máquina y piloto.*

la narración haya sufrido un tratamiento tan simple, una remodelación de líneas tan drástica en sencillez. Las unidades policiales más que armaduras parecen gorilas pintados de azul y blanco... pero en fin, al menos cumplen su cometido, y si no se comparan con los diseños que aparecen en el Intron Depot 1, tampoco están tan mal. En resumen, armaduras blindadas que reproducen y amplifican el movimiento del piloto, cuyas especificaciones técnicas me siento incapaz de desvelar aquí (porque no sabría, no porque no quiera). De todas formas, si algo caracteriza a Masamune Shirow es su apabullante profusión de detalles técnicos, así que cualquiera que lo desee encontrará esquemas altamente detallados de todas sus máquinas en el Appleseed Databook o incluso en cualquiera de los volúmenes de la obra.

Y la otra maravilla de la tecnología que podemos encontrar en Appleseed (película) es el "**tanque con piernas múltiples**", un tanque robótico (aunque el prototipo incluye un puesto de pilotaje manual) manejado por el ordenador central y con un poder de fuego capaz de reducir a esquirlas a un tanque convencional. De un tamaño equivalente a un edificio de bastantes pisos, por poder hasta puede volar (o mejor dicho, desplazarse mediante una especie de levitación). Todo un juguete.

DOMINION

Aquí nos encontramos en un futuro próximo (aprox. unos 20 años), luego las innovaciones tecnológicas son fácilmente extrapolables de las actuales. Ahora bien, si alguien piensa que el que la policía cambie coches patrulla por tanques no es una innovación...

Eso sí, dichos tanques están realizados *sobre una base de plástico*, lo cual les permite una movilidad y velocidad mucho mayor pese a su tamaño, pues el peso que se les asocia al verlos no se corresponde con el que tienen en realidad. Además, este reducido peso permite que sean movidos por grandes ruedas en vez de las habituales orugas, permitiendo a sus pilotos ofrecernos los mismos espectaculares derrapes y maniobras que sus homólogos en las series de detectives y policías yankis. Resulta destacable el tanque del tte. Britain, el Tank Special, vehículo insignia de la división y papá de todos los tanques de plástico hasta que cierta nueva piloto lo defenestra. Eso sí, cumplirá como los buenos y donará sus órganos para hacer posible el nacimiento de la auténtica estrella del show: **Bonaparte**.

Porque Bonaparte es la conclusión lógica del desarrollo al que todo tanque destinado a tareas urbanas debe llegar: pequeño, rápido, manejable y con un poder de fuego (más que suficiente teniendo en cuenta con lo que se tiene que enfrentar) compuesto por un corto cañón frontal capaz de disparar proyectiles de todo tipo y una ametralladora rotativa de seis cañones en la parte trasera. Aunque lo más destacable de todo (aparte de su agilidad) es que: *a)* se mueve sobre orugas y *b)* está hecho de metal. Verlo en acción es una delicia, con sus esquivas de misiles a toda velocidad, o la vez que evita un impacto directo dando un repentino salto. Realmente es comprensible que Leona se enamore locamente de su creación; es una de las máquinas más adorables que se pueden encontrar hoy en día.



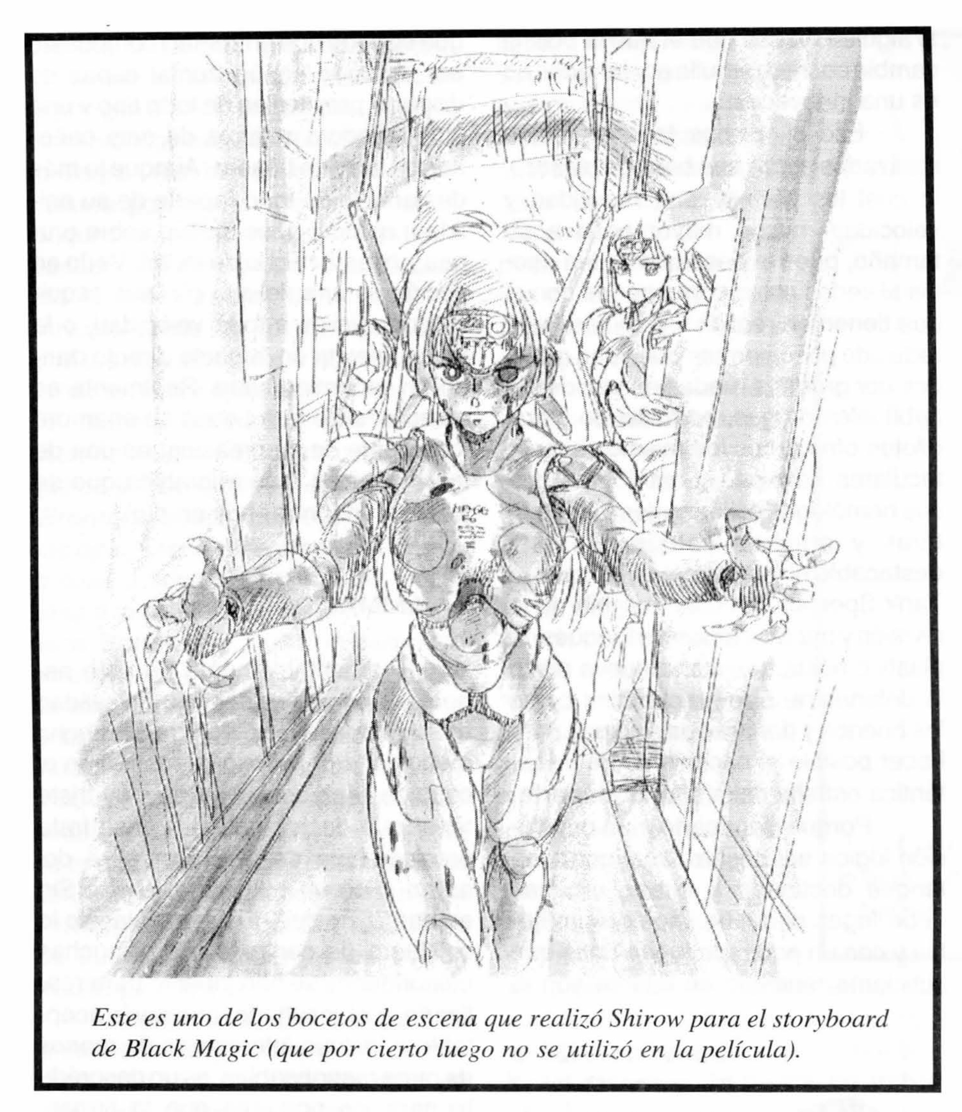
Leona atusando a Bonaparte. Como se puede observar, le presta bastante más atención a su tanque que a su compañero Ian, para desesperación de éste.

LA ANIMACION

Lamentablemente en este aspecto es necesario decir que la calidad de la animación no supera ni mucho menos a la del cómic, al menos en el caso de "Appleseed". Y es muy triste tener que decir esto, ya que se trata precisamente de la mayor obra del autor, y no un autor cualquiera. Sin embargo, no diré que sea mala. No lo es, fuera de contexto. Pero muchas celebridades se han juntado para realizarla, y el resultado, que sería aceptable e incluso interesante de manos de otros responsables, es un descrédito para los nombres que la firman, teniendo en cuenta su supuesta categoría. Pero vayamos por partes...

M-66

Si alguien busca el estilo de dibujo de **Shirow**, ésta es sin lugar a dudas su película. Pese a que es un poco corta (sólo 45 min.) la verdad es que la naturaleza de la historia no permite mucho más desarrollo, a menos que se hubiera introducido una trama política en ella, con la habitual complicación en la historia que conlleva, sin hablar de que entonces posiblemente hubiera exigido mayor duración de la recomendable para concluírla satisfactoriamente.La animación es muy competente, hasta bastante buena me atrevería a decir, salvo unos cuantos pasajes en los que el movimiento de algunos "helijets" (no se me ocurre otro modo de llamarlos) parece producirse a saltos, posiblemente a causa de un problema del equipo de animación intermedia, es decir, aquellos que se encargan de hacer los dibujos que enlazan una posición principal con otra. De todas formas, aún perdiendo algunas décimas en la pun-


Este es uno de los bocetos de escena que realizó Shirow para el storyboard de Black Magic (que por cierto luego no se utilizó en la película).

tuación total, tampoco se le puede exigir la fluidez de "Akira", porque no se contó ni muchísimo menos con su presupuesto, y el director de animación de M-66, **Takayuki Sawaura**, ha realizado un trabajo muy digno. Además, lo importante es que el propio **Masamune Shirow**, aparte de realizar la historia original, dirigió la película y realizó el diseño de personajes junto con **Hiroyuki Kitakubo**, además de realizar el storyboard. ¡Vaya, que esta película sí que está dibujada por él! Y se nota. Producida por **Network Movic**, ésta es la única de las tres que cualquiera puede reconocer como de Shirow al primer vistazo.

APPLESEED

Bueno... ¿qué puedo decir? Es una película entretenida, de unos setenta minutos, con algunos momentos brillantes... pero todo parecido con el manga es pura coincidencia. Y que conste que la ví antes de haber leído el cómic. Al verla, me pareció una película mejorable pero correcta, aunque la verdad es que no me enteré de demasiado, y eso que los subtítulos en inglés son realmente buenos a la hora de permitirte seguir el hilo de la historia. Lo malo es que dan por sabidas muchas cosas y resumen mucho otras, así que si no has leído el manga te quedas un poco "*in albis*", y si lo has leído te quedas un poco cabreado visto el destrozo que han hecho de la historia original. La verdad es que después de haberla visto corrí a hacerme con el cómic, y después de haberlo leído seguía "*in albis*", pero en esta ocasión en vez de por falta de detalles por la complejidad de ellos. Tras leerlo por cuarta vez comencé a desenredar los entresijos de la trama, y pude darme cuenta de todo lo que se había perdido al llevarla a la pantalla. Pero vaya ,era comprensible, en esta ocasión lo único que hizo **Shirow** fue realizar la historia original, y la dirección corría a cargo de **Kazuyoshi Katayama**, y la dirección y diseño de personajes de la animación son cortesía de **Yomiko Horasawa**, con la ayuda de **Hideori Hatsubara**. Incluso el diseño tecnológico estaba realizado por **Takahiro Kishida**, desvelando el por qué de la diferencia de los "landmates" con respecto al cómic. Y la animación intermedia parece inexistente en algunos pasajes.

Ahora bien, para lo que no estaba preparado era para descubrir quién estaba detrás de esta producción. No podía dar crédito a mis ojos cuando, siguiendo el

Cuando se es miembro de ESWAT, es necesario aprovisionarse bien. De todas formas, el interés de esta pareja por las armas raya en lo enfermizo... para mayor disfrute nuestro, claro.



"scroll" de nombres responsables de ella vi en grandes letras: producida por **Tohokushinsha/Bandai/Movic**, animación producida por **Gainax** asistidos por **AIC** y por **Sente Studio**. No podía ser, unos productores tan poderosos no podían haber producido una película de esa calidad, los maestros de Gainax no podían ser los responsables de "**Appleseed**", no después de realizar obras de arte tales como "**Nadia**", "**Wings of Honneamise**" o "**Gunbuster**". Y es que lo que para cualquier otro estudio de animación sería un aprobado alto, es un nivel de suspenso bajo para Gainax.

Más que eso, es una vergüenza.

DOMINION

He dejado ésta para el final por varias razones, y una de ellas es que dentro de poco podremos verla en España y en castellano, pues es una de las películas que lanzará **Oro Films** a través del sello **Manga Vídeo**. Pero también porque merece mención aparte al ser la única **OVA** auténtica de las tres, es decir, una serie hecha especialmente para vídeo dividida en cuatro capítulos en su versión original (en NTSC, subtitulada al inglés por **U.S. Manga Corps** en U.S.A.) y en dos volúmenes en la versión doblada (en PAL, cortesía de **Island World Communications** a través de **Manga Vídeo** en Inglaterra). Ideada por **Shirow** en 1989, también fue dirigida por él (aunque la versión inglesa concede la dirección a **Koichi Mashimo**, a quien la versión U.S.A. atribuye la materialización de la historia original; y yo lo siento pero los títulos de crédito originales están en kanji y me es imposible descifrarlos, aunque me merecen más confianza los créditos yankis, que son más consecuentes con lo que tenía entendido). De todas formas, los dibujos tampoco son puro Shirow, pues el diseño de personajes corre a cargo de **Hiroki Tagaki**, y la dirección artística la llevó **Mitsuharu Miyamae**. Pero la dirección de animación, realizada también por **Tagaki**, es muy competente, y desde luego la imagen es la más fluída de las tres películas, y se merece un sobresaliente. **Kougi Itoh** ha sido el que ha diseñado a Bonaparte y el resto de los aparatos, tarea que ha llevado a cabo con gran corrección y dando muestras de una gran imaginación.

Sólo hay una pega, y es que para la versión doblada se cepillaron la música original y compusieron una nueva. La verdad, no está mal, pero no es ninguna maravilla. La música original tampoco lo era, pero puestos a cambiar una cosa normalita por otra de la misma categoría, a mí me parece que más vale dejar las cosas como están y respetar en lo posible la integridad de la obra. Veremos que sucede con la versión española. Sería un detalle de buen gusto realizar el doblaje a partir del original, pero como la banda sonora doblada estará disponible y la original a lo mejor no... El tiempo lo dirá.



Nuestras dos gatitas favoritas: Annapuma y Unnipuma. Tan peligrosas como sexis, en realidad se trata de dos androides (aunque eso se descubre en el manga posterior, no en la película). De todos modos, las dos mejores compinches que cualquiera pueda desear, sobre todo a la hora de distraer la atención de la policía...

...Y TRES

En principio pensaba tratar estas películas por separado en sucesivos números, pero me pareció una buena idea el reunirlas para poder dar una idea del conjunto de obras en las que aparece el nombre de este autor, aunque ello signifique un comentario menos en profundidad de los distintos aspectos de las películas. Agradezco la atención que me habéis prestado (a los que habéis conseguido resistir esta soporífera retahila de tonterías hasta el final) y espero que mi humilde opinión os sirva para poder establecer un juicio de valor sobre estas obras. Prometo no volverlo a hacer más (a menos que os haya gustado mucho mucho mucho y se reciban cientos de cartas pidiendo otra ronda, lo cual dudo).

Domo Arigatoo.
The JavHunter

AKIRA TORIYAMA



Toriyama Akira sensei, como es llamado por todos sus compañeros de profesión, es posiblemente el mangaka más conocido en España. De modo que no podía faltar por más tiempo en esta pequeña muestra de lo mejorcito de este mundillo. A ver si os gusta.

¿Quien no conoce a **AKIRA TORIYAMA**? Uno de los grandes maestros del manga; pues bien, nació en Japón el 5 de Abril de 1955. Casado y con dos hijos, reside en Tokio. Su mayor afición es hacer maquetas de vehículos y tiene verdadera pasión por los animales. En su casa tiene un gato y un perro. El gato,que recogió en la calle, se llama KAGE, que significa chamuscado, y el perro, cuyo nombre es TOROISHIKA, que es un juguete ruso, es de raza siberiana y resiste muy bien el frio, cosa que TORI envidia mucho. Su primer trabajo en el mundo del manga fue a los 23 años, pero no llegó a la fama hasta los 30.

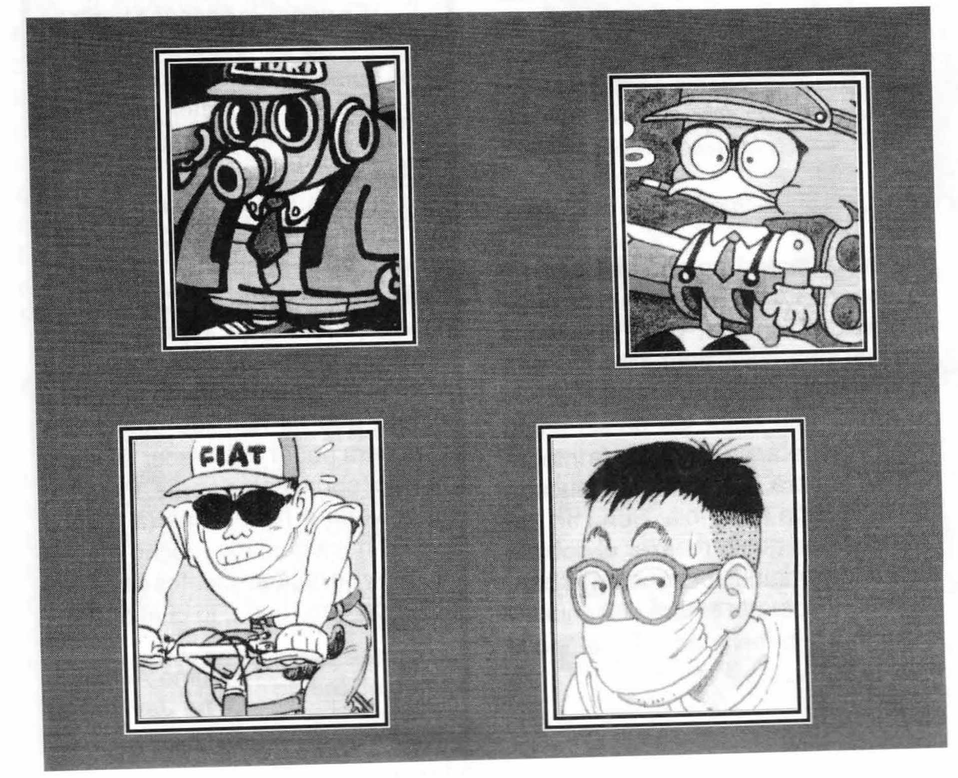
Su primer gran éxito fue **"Dr. Slump"**, publicado en 1980, el cual, antes de salir como serie de animación ,empezó a publicarse en **Sohonen Jump** de la editorial **Shueisha**. En él cuenta las historias de un científico que crea una androide llamada **Arale Norimaki**.

Imaginad un episodio: llega el día a la Villa del pingüino. Un lugar diferente, en el que cada mañana un cerdito subido en las ramas de un árbol y con un altavoz, anuncia la llegada del nuevo día, y el vuelo de los cerdos rosas a propulsión alegran la mañana junto a su particular sol que se lava los dientes con una gran sonrisa. Entre estas cosas y el Dr. con sus inventos para conseguir conquistar a la Srta Yamabuki, la serie duró 5 años, hasta que en mayo de 1981 **Toei Animation** editó el primer capítulo.

Y después de 246 episodios, nace **"Pink"**, **"Chobit"**, **"Son Choh"** y **"Dragon Boy"**, que fue su inspiración para crear su obra maestra, **"DRAGON BALL"**, que creedlo, sólo iba a ser una serie para niños, y que duraría 1 año. Después de casi 8 años, sigue trabajando en ella.

La idea surge de la historia del dios mono. Una leyenda de la mitología china que trata de un personaje mitad mono llamado **SON GOKHU**. La adaptación de esta leyenda no la a llevado a cabo solo **TORI**, si no que también otros dibujantes japoneses se han inspirado en ella, como una serie que hace algunos años fue emitida por las televisiones autonómicas llamada **THE MONKEYS**, serie que sigue más al pie de la letra la leyenda del Dios mono... pero no nos salgamos de la historia. También se ayudó de un personaje creado por él mismo llamado **"Dragon Boy"**, que es un niño que vive en las montañas y aprende artes marciales. Todo eso mezclado, al gusto de **Toriyama**, consigue crear su mejor obra: **"DRAGON BALL"**.

No toda la llamada **"Dragon Ball"** es de Toriyama, sino que la segunda entrega, llamada **"Dragon Ball Z"** la siguieron sus colaboradores. Pero casi ya a la altura de la muerte de **Freezer** llega Akira Toriyama, quejándose de la larga duración de los combates. En ese momento, aparece la que se denominó en España **"Dragon Ball ZZ"**, que no es más que una simple continuación de **"Dragon Ball Z"**(se denomina Z porque los protagonistas se convierten en SUPERGUERREROS Z) que retoma la historia desde la llegada de **Freezer** con su padre (**el Rey Cord**) a la Tierra en busca de venganza por su derrota y la aparición de **Trunks**. La historia es bastante compleja pero nuestro equipo de redacción la está resumiendo para vosotros. Pero no sólo queremos hablar de





Dos momentos de una de las últimas películas aparecidas de la serie Dragon Ball. La temática, aunque siguiendo los patrones de la serie, nos presenta historias nuevas (típico del formato OVA). En este caso, la aparición del Supersaiyajin de la leyenda.

"Dragon Ball", sino de otras series que tuvieron menor importancia, como: **"Tomato"**, **"Mat Matic"**, **"Wonder Island"**, **"Pola & Roid"**, **"Dragon Boy"** y la nueva serie **"Dub & Peter"**.

Además de sus mangas y series, **Toriyama** creó unos personajes, tanto hombres como monstruos, para un juego de rol llamado **"DRAGON QUEST"**, pero debido al éxito del juego, se creó una serie de animación y otra de manga; los personajes, es decir, su diseño, pertenecen a **Akira Toriyama**, pero los autores de la serie son **KOJI INADA** y **RIKU SANJO**. La historia trata sobre un muchacho llamado **DAI** que vívia con su abuelo (en realidad un monstruo del mal arrepentido) que le enseñaba magia, y debido a la reaparición de **Carroña** (jefe de los ejércitos demoníacos), el héroe **IVAN**, que enseñaba a **DAI** a convertirse en uno, es vencido y muerto en combate. **DAI** decide vengarse con la ayuda de otros dos discípulos de **IVAN**, **POP** y **MAM**. Y con ésto empieza una lucha entre el bien y el mal. Pero lo que no sabe **DAI** es el futuro que le depara el destino.

Además, hay que tener en cuenta una buena cantidad de películas y OVAs, tanto de **"DRAGON BALL Z"** como de otras series. Hay que decir, para quien no lo sepa, que a **DRAGON QUEST** en España se le ha puesto el nombre del personaje principal (al que por otro lado se ha cambiado el nombre por el de **FLY**) y ha sido emitida por las televisiones autonómicas.


Kosuke y Rikimaru

Volviendo a **Akira Toriyama**, queremos dar referencia de lo más nuevo de este genial autor. Quien tuvo la oportunidad de asistir al Salón del Cómic de Barcelona este pasado mayo, tuvo la suerte de ver una muestra de su último trabajo, llamado **"Las Aventuras de los samurais KOSUKE y RIKIMARU"**, que, como su nombre indica, trata la historia de dos jóvenes samurais. Pero como **Akira Toriyama** no puede estar quieto, corre el rumor del que nos hicimos eco en el nª 5 de **MangaZone**: en **DRAGON BALL** han surgido nuevos enemigos, y se asegura que esta serie acabará entre el tomo 36 y 37 (japoneses), dando así fin a la serie. Pero **TORI** seguro que no dejará así la cosa, sacará más continuación de **DRAGON BALL**, estoy convencido.

Y con esto acabamos este pequeño repaso, pidiendo disculpas por si nos hemos dejado cosas en el tintero. Muy atentamente se despiden:

THE CAPTAIN D
y
EL ELFO OSCURO

OPINION

Érase una vez un "fan"...

Realmente ha sido mucho tiempo de espera, aunque siempre existe ese maldito refrán que dice que más vale tarde que nunca. Quizá sea verdad, pero eso no hace la espera más soportable. Resulta difícil ser fan de algo a lo que no tienes acceso, o por lo menos acceso fácil, pues debes mantener tu afición en base a las pocas migajas que del objeto de tu pasión caen en tus manos. Pero por otro lado siempre está el pequeño orgullo de mantenerte en la brecha, de juntarte con otros que, como tú, aprecian algo e intentan disfrutarlo dentro de lo que sus posibilidades les permiten. Te conviertes en parte de una subespecie de movimiento "underground" que se mueve como una serpiente por entre los recovecos de lo comercial, al acecho del conocimiento, de los datos, de una ilusión de realización de tu ambición a partir de la conquista de todo aquello disponible sobre el objeto de tu deseo en cuestión. Sea éste el que sea, por norma general no cuenta con el interés de la "masa" (si lo hiciera, sería algo comercial, y podría encontrarse en cualquier sitio, que para eso vivimos en una sociedad de consumo), lo cual dificulta aún más tu labor investigadora, puesto que no cuentas con más referencias que la información de novena generación que llega a tus oídos de boca de otros "compañeros de fanatismo". En este entorno, cualquier pizca de información es valiosa, pues sirve tanto para actualizar la tuya como para ser objeto de una enfervorizada discusión entre dos o más "expertos" sobre el tema que se prolonga hasta que uno de ellos consigue que los demás se rindan ante él (las menos veces) o que cada uno renuncie desesperado a la titánica tarea de llevar la luz de la "verdad" a las pobres y oscurecidas mentes de sus compañeros de fatigas.



Ahora bien, imagina que la fuente de donde se nutre el objeto de tu deseo está a medio mundo de distancia. Gracias a la tecnología moderna, puede parecer que no representa ningún impedimento. Sin embargo, si nos encontrásemos en la edad media, algo tan lejano alcanzaría inmediatamente el status de leyenda, e incluso hoy un handicap tal establece en torno a ello un aura de misterio e inaccesibilidad que añade el toque justo de gesta a cualquier intento que hagas por conseguirlo, por lo menos a los ojos de tus conocidos, legos en la materia e incapaces de comprender "cómo puede interesarte *eso* hasta tal punto", por no hablar de las expresiones que asoman a sus caras cuando descubren en tu boca detalles sobre el tema que ellos ni siquiera empezaban a intentar imaginar que podrían encontrarse en él, y que varían desde el más absoluto de los asombros ("jamás se me hubiera ocurrido que eso pudiera ser así") hasta la compasión condescendiente ("pobre muchacho, mira que



interesarse por *eso*"), pasando por el consabido ("a ver si maduras de una vez y dejas de preocuparte por esas tonterías") y el inevitable ("deberías preocuparte por tus estudios en lugar de por esas zarandajas").

Y además, supongamos que esa fuente nace en una cultura distinta, y que la barrera de la distancia física sea el menor de los obstáculos que se plantean. No por eso te vas a desanimar, después de todo lo anterior, ¿verdad? ¡Claro que no! No importa que los datos con los que alimentas tu pasión sean indescifrables, que las raíces mismas de esa otra cultura sean radicalmente distintas de la tuya propia, que genere actitudes basadas en valores incompresibles en tu propio entorno. Nada como el sabor de lo desconocido, el trofeo de la búsqueda recompensada, aunque tal trofeo sólo pueda ser usado como tal, porque no tienes ni la más mínima idea de qué demonios significa lo que se dice en él. Lo tienes en las manos, y con eso basta. Ahora los ojos de tus compañeros-competidores se abrirán como platos, se morderán las uñas hasta los nudillos de envidia y, zalameros, convertidos en poco más que una masa gelatinosa y suplicante, te rogarán que les permitas acoger tal maravilla en sus hogares por unos pocos días, invocando sobre ellos las más negras maldiciones y desgracias si durante el tiempo de préstamo el objeto sufre el más mínimo arañazo.

Desde luego, tales objetos deben hallarse fuera del alcance de cualquier "normal", o de lo contrario no estarían rodeados de ese aura de exclusividad que los convierte en algo tan especial. Pero hoy en día eso no es difícil. Es fácil imaginar lugares en el planeta donde el nivel de vida sea superior al que nos rodea, donde un objeto asequible a cualquier bolsillo nativo multiplique su precio por tres y hasta por cuatro al pretender encajarlo en un sistema al que no pertenece, sin hablar del tiempo requerido para que sea transportado hasta nuestras manos. Se trata simplemente de un aliciente más que viene a añadirse a la lista de "cosas-que-hacen-que-la-gente-alucine-cuando-les-explico-mi-hobby".

Y entonces un rayo de esperanza surca el desolado panorama: el resto del mundo comienza a darse cuenta de los valores ocultos en eso que te es tan querido, y poco a poco la lenta maquinaria de la sociedad de consumo comienza de nuevo a ponerse en movimiento, lenta pero inexorable, y la pasión que durante tantos años te ha consumido comienza a apoderarse de cientos, de miles de personas como tú. Otras tierras, otras culturas, mucho más similares a la tuya que la primera, empiezan a absorber, a asimilar aquello que con tanto esfuerzo habías rastreado, y lo vuelven asequible, localizable... pero todavía lejano.



Tú empiezas a desesperar, y por todos lados te bombardean con imágenes relativas al objetivo de tu interés, analizándolo y comentándolo, opiniones personales de informadores impersonales, y te das cuenta de que la asimilación cultural a sido total, pero no completa. Todos se han quedado con la imagen superficial del asunto, y nadie intenta ver más allá, porque ni siquiera imaginan que haya algo más que ver. Lo etiquetan, lo catalogan y lo sirven precocinado, después de haberle quitado las espinas para que nadie se haga daño al digerirlo. Hay que cuidar al cliente, no sea que se nos atragante y no vuelva a consumir. Cuidado con incluir aspectos escabrosos, que el consumidor no está preparado para ello. No importa cómo ni cuándo lo sirvamos, ni qué cosas cambiemos. Total, nadie va a protestar.

Imagina la tristeza que sentirías si algo así sucediera con alguna cosa por la que tú sintieras un cariño o una pasión especial. ¿No preferirías que se mantuviera como un asunto de interés exclusivo de una pequeña minoría que lo apreciara como tú, en vez de masificarlo e intentar encasillarlo en unos clichés en los que no pueda encajar por mucho que alguien quiera que encaje? ¿Qué sería mejor, darlo a conocer poco a poco, separándolo según sus características, o venderlo a duro la media cuarta, metiéndolo todo en el mismo puchero?

Y supongamos que al final, cuando ya desesperabas de que cualquiera de ellos se percatase de lo equivocados que estaban, alguien decide ocuparse de los que sienten como tú y ofreceros la recompensa a tanto tiempo de espera. ¿Será lo que tú esperabas, o te llevarás la desilusión final? Sería un cruel final a un periplo tan plagado de penurias, ¿no crees?

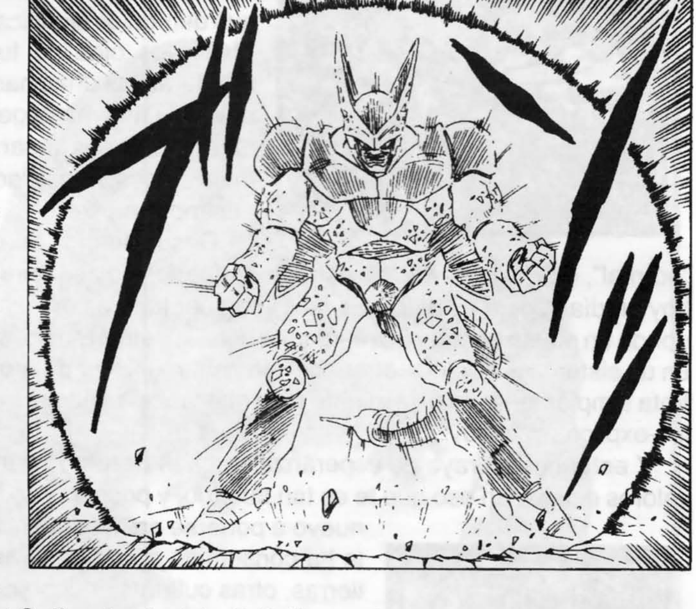
Menos mal que, gracias a Dios, sólo estábamos suponiendo situaciones hipotéticas. Para pasar un rato divertido. ¿O no?

J.Javier Martínez Benlloch

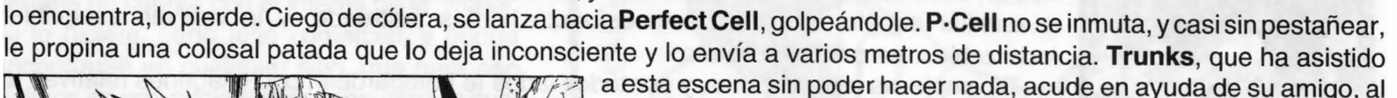
Nos estamos planteando abrir la posibilidad de colaboración en la sección de opinión a los lectores, ya que esta revista se supone hecha con y para vosotros. Si creéis que sois capaces de plasmar en papel vuestras opiniones sobre cualquier tema en particular, siempre que sea relativo al mundo del manga y anime (y tenéis alguna opinión que creáis que a los demás lectores pueda interesar, claro), escribidla y mandádnosla (mecanografiada si es posible) a MangaZone. Por favor, enviad copias, pues no se devolverá lo recibido, sea publicado o no. La decisión última sobre si aparece en esta sección o no será nuestra e indiscutible. Si lo hacemos, nos reservamos el derecho de corregirlo o cambiarlo en la forma si fuese necesario (gramática, repeticiones, mala redacción), aunque nunca se tergiversará o censurará el contenido. El escrito nunca deberá sobrepasar una página. De vosotros depende que acabemos de decidirnos. Os esperamos.

DRAGON BALL ZZ
La historia

Cell absorbe repentinamente a **Juhachigô (C-18)**, cogiendo a todo el mundo por sorpresa. **Trunks** se lanza hacia él para atacarle, pero inmediatamente después de absorberla, **Cell** se ve envuelto en una cegadora esfera de energía, contra la que choca **Trunks** sin poder hacer nada. La desesperación de **Trunks** es evidente: él sabía desde un principio que si **Cell** absorbía el poder de los dos cyborgs humanoides alcanzaría una fase irrevocable en sus transformaciones, una especie de perfección biológica que le convertiría en un organismo virtualmente indestructible. Al parecer, el genial **Doctor Guero** diseñó a **Cell** de modo que asimilara las características mas sobresalientes de los DNA que absorbiera. Así, tras absorber células de los más poderosos seres existentes, su estado evolutivo se hallaría matemáticamente cerca de la perfección. Y para desgracia de todos, así ha ocurrido. La transformación de **Cell** es inminente y no hay nada más que hacer que esperar el resultado. Y éste es un **Cell** de una apariencia imponente: sus rasgos faciales, al absorber a los dos cyborgs humanoides, han adquirido apariencia humana, recordando mucho a su última víctima, **Juhachigô**. **Perfect Cell** acaba de hacer su entrada triunfal.



Krilin, que se había enamorado de **Juhachigô** varios cientos de páginas atrás, no puede dar crédito a sus ojos. Se había pasado la vida buscando un amor verdadero, y cuando



lo encuentra, lo pierde. Ciego de cólera, se lanza hacia **Perfect Cell**, golpeándole. **P·Cell** no se inmuta, y casi sin pestañear, le propina una colosal patada que lo deja inconsciente y lo envía a varios metros de distancia. **Trunks**, que ha asistido a esta escena sin poder hacer nada, acude en ayuda de su amigo, al cual le da un frijol mágico para que se recupere.



Aparece **Bejita**, quien propone a **P·Cell** seguir la lucha. **P·Cell** le responde que tan sólo le servirá de calentamiento. Mientras se enzarzan en la pelea, **Krilin**, que ya se ha recuperado, le dice a **Trunks** que el nuevo **Cell** es tan poderoso que ni siquiera el **Super Saiyajin Bejita** lograría hacerle daño alguno.

Perfect Cell esquiva sin dificultad los ataques de **Bejita**, el cual, tras intentar alcanzarle, sólo consigue cansarse. **P·Cell** le espeta a **Bejita:** "vamos a reirnos un poco" y le propina una patada tal que sale disparado y destroza una montaña. **Bejita**, lejos de rendirse, aunque jadeante, comienza a acumular energía para efectuar un gran golpe. **P·Cell** se afianza en el suelo para recibirlo. **Bejita** le dice que el ataque que va a efectuar le dejará fuera de combate, e inmediatamente después, efectúa un **Final Flash** de una potencia cegadora que supera incluso la órbita terrestre.



Cuando se disipa el humo de un destrozo de tal calibre, aparece **P·Cell** con medio torso volatilizado, de tal forma que tan sólo le queda sano un brazo, las piernas y la cabeza.

Aparentemente, P·Cell no es tan poderoso como aparenta...¿o se trae algo entre manos? ¿Habrá conseguido Bejita derrotarle? Emoción, intriga, dolor de barriga. Más en el próximo número.

TALLER DE ANIMACION

¿En qué consiste el Taller de Animación? Se trata de demostrar los talentos de nuestros lectores, orientados hacia la creación de una serie de animación imaginaria inspirada en dos novelas de Julio Verne: "Robur el Conquistador" y su continuación, "Dueño del Mundo". A partir de estas novelas, cuyas sinopsis se detallaron hace ya dos MangaZone, se invita a los aficionados a crear lo que podría ser una historia a narrar en forma de serie de dibujos animados al estilo japonés (aunque puede que terminemos inventando el *estilo español*). Se puede destrozar el argumento original y echar mano de cuantos elementos propios o de otras obras se quiera. Se puede copiar como un descosido. Es más, os pedimos que lo hagáis. El asunto es que queremos recibir bocetos de personajes, guiones, sinopsis, narraciones, story-boards, músicas o partituras, modelos de Mecha generados en programas 3D, biografías de los caracteres, "cels" imaginarios, etc... de lo que sería esta serie ideal de animación televisiva.

Seguro que cuando has terminado de ver una serie como "Campeones", o "Eriko", o "Conan", o "El Misterio de la Piedra Azul", o cualquiera de las temporadas de "DragonBall", te has quedado un buen rato pensando en cómo te gustaría poner en pie una aventura similar. Puede que hayas empezado a abocetar a tu protagonista en la esquina de una cuartilla, o que hayas empezado a tararear una musiquilla que acompañe a una frenética secuencia de acción trepidante que flota en tu cabeza. Incluso puede que hayas escrito las primeras líneas de tu historia.

Pues bien. Queremos que nos lo enseñes. ¿Que no se te ocurre sobre qué hacerlo? Ya no tienes excusa, porque aquí tienes la excusa: un ser literario nacido de la imaginación de Julio Verne, dominado por la pasión y lanzado a la aventura del aire, Robur, el Conquistador. Es todo para ti. Puedes demolerlo, reconstruirlo, quebrantarlo, aniñarlo o envejecerlo, aerografiarlo, supervitaminarlo y mineralizarlo. Conviértelo en un horrible villano o en un superhombre, o mátalo heroicamente, o hazle lograr el triunfo juvenil, lo que sea, pero imagina, esfuérzate (crujido de dientes: ¡k,k,k,k,k!), lucha por plasmarlo y mándanoslo.

Esto no es un concurso, sino una invitación. Una invitación a crear un mundo y a compartirlo con los compañeros y compañeras de afición.

Algunos se han animado ya...

ROBUR EL CONQUISTADOR

Una historia de J. Jaime Ortega Vicente (Julio Verne & J. Comics &Otaku Studios & Voj'93).

"La acción se desarrolla en la segunda mitad del Siglo XIX. Nuestros protagonistas son unos chicos entre los dieciséis-diecisiete que viven en el sur de Inglaterra, en el campo. Ellos son Robur Konrel, hijo de un científico alemán afincado en esa zona; Heinrich Konrel; también está Elisabeth Tarquet, una chica franco-canadiense que está pasando unos meses en compañía de sus tías; Edward Sandhurst, el típico chico noble de vacaciones; y, finalmente, Tom Turner, el más mayor de todos, que se ocupa de hacer de niñera de todos estos.

Robur se pasa casi todo el día soñando con volar, pero no con monótonos globos, sino con aparatos más pesados que el aire, mucho más manejables; pero, ante la imposibilidad de fabricar un aparato de este tipo, Robur y sus amigos se limitan a hacer volar maquetas que, más pronto o más tarde acaban estrellados.

De repente, un día cae en sus manos un códice de la Edad Media que habla de unas bestias de ojos fijos y fríos que arrasaban castillos enteros desde el aire. En los dibujos que aparecen de estos Robur cree reconocer turbinas, entradas de aire e incluso escotillas. ¿Cómo es posible? Además, muchos de los diseños de su padre son casi exactos a lo que aparece en los códices. Sorprendido, se vuelca sobre todos los libros de su biblioteca y allí descubre una mención a unos desconocidos "Libros de Mu", que al parecer recogen todos los saberes de ese reino-continente desaparecido y donde aparecen también esos extraños artefactos-animales. Sin embargo, cuando Robur comunica sus descubrimientos a su padre, éste se pone extrañamente nervioso y le prohibe siquiera volver a la biblioteca o seguir investigando. Justo entonces Elisabeth recibe una comunicación desde Canadá que le dice que ha de volver allí con sus padres. A este viaje se unen Robur, obligado por sus padres, y Tom. Durante el viaje conocen a un francés de su edad llamado Jules Vernau, con una imaginación sorprendente y que se une al grupo cuando, al llegar a Nueva York, Elisabeth es informada de que sus padres la esperan en la Columbia Británica, al otro lado del país, por lo que deciden hacer el viaje en globo. Pero no recorren ni un cuarto de la distancia, pues una fuerte tormenta les desvía de su ruta, para acabar estrellándose en una montaña de Carolina del Norte, el Great Eyry.

Milagrosamente nadie ha salido herido de gravedad y mientras empiezan a buscar un modo de bajar de ahí, Vernau descubre un extraño artefacto que también se estrelló allí hace tiempo. Cuando Robur lo ve, lo reconoce como uno de los aparatos de los códices medievales y los Libros de Mu. Mientras él toma notas, los demás logran arreglar el descenso y todos juntos abandonan el Great Eyry. Una vez de vuelta en Nueva York se despiden Elisabeth y Jules, quienes van a reunirse con sus padres y Robur y Tom vuelven a Inglaterra, pero durante el viaje Robur nota que les están siguiendo y les observan constantemente. Nada más llegar a casa nuestro protagonista es recibido muy violentamente por su padre, que le acusa de haberle desobedecido y, por primera vez en su vida, le pega. Seguidamente le encierra en su habitación y quema todos los bocetos y planos del aparato del Great Eyry que encuentra. Sin embargo esa misma noche Robur se escapa de su habitación para ir a hablar con sus amigos, pues no entiende la reacción de su padre, pero justo cuando acaba de salir de la casa el cielo se oscurece de repente y un rayo cae sobre la casa y la hace estallar. Robur no puede hacer más que limitarse a mirar como lo que hasta entonces era su hogar se consume entre las llamas y nadie sale.

Tras esta catástrofe sale destrozado y se pasa los días siguientes mirando las cenizas que antes fueron su casa. Ni siquiera sus amigos son capaces de sacarle de esta depresión. Pero en una de estas visitas descubre una trampilla en el suelo desconocida para él, que por unas escaleras lleva hasta el laboratorio-estudio secreto de su padre. Allí descubre un montón de papeles y planos llenos de dibujos de máquinas desconocidas y además una copia de uno de los Libros de Mu, dedicado al diseño y a la construcción de aparatos más pesados que el aire, iguales al que vio en la cima del Great Eyry.

Animado por este descubrimiento, la vuelta de Elisabeth y que Edward le preste el apoyo económico necesario, redobla sus esfuerzos en construir su aparato más pesado que el aire. Pasaron días y noches y al final, en una radiante mañana de primavera, el Albatros hace su aparición. Aunque Robur ha sacado muchas cosas del Libro de Mu y los planos, él mismo ha hecho una serie de reformas y añadidos propios, que han terminado haciendo a su aeronave más pequeña y rápida que cualquier otra aeronave del planeta. Ya acabado el Albatros, deciden presentarlo al mundo, y nada mejor para ello que el mayor instituto de aeronáutica del mundo, el Weldon Institute of Pennsilvania. Nada más llegar a los USA con el Albatros, se encuentran con Jules Vernau, con quien se habían puesto en contacto antes de salir de Inglaterra. Este les advierte de que se han producido extraños accidentes, relacionados con exhibiciones aéreas por todo el continente y le pide a Robur que espere un poco antes de presentar su aparato. Este se niega, pero es presionado por los demás y al final decide presentarse él sólo: después de haberse dado a conocer mostrará el Albatros. Pero cuando va al Weldon

Institute e intenta hacer comprender a los asistentes su creaión, estos le abuchean y se burlan de él, Robur no puede refrenarse e insulta agriamente a todos los participantes al acto, quienes, en respuesta, le llaman "Robur the Conqueror", jugando con su apellido. Al final es expulsado de la reunión y vuelve con sus amigos musitando ideas de venganza, pero Elisabeth logra hacerle cambiar de opinión y le propone que le enseñe el Albatros a los dirigentes del Weldon Institute. Así pues, un día en que tanto Uncle Prudent, el presidente, como Phil Evans, el secretario, están paseando en un coche de caballos por una carretera solitaria en Pennsylvania, Robur coloca el Albatros encima de sus cabezas y tras bajar por una escalerilla ante los asombrados ojos de Prudent y Evans, les invita a subir a bordo. Estos aceptan y Robur, visiblemente emocionado, se dedica a mostrarles todo el Albatros, de una punta a la otra. Después de la visita, le proponen dar un pequeño vuelo hasta el Golfo de México con ellos a bordo para ver qué tal vuela, aunque antes le piden que les deje avisar a sus amigos y familiares para que no se preocupen por su ausencia. Robur accede tanto al viaje como al aviso y deja bajar a Prudent. Al cabo de un rato, éste vuelve y el Albatros se pone en movimiento. Aunque Robur está encantado con la presencia de Prudent y Evans a bordo, sus amigos piensan de otro modo, pues estos no hacen más que fisgonear por todos los lados y un montón de preguntas relativas a de dónde han sacado el Albatros, quién lo construyó, etc... y además notan que son seguidos y observados, aunque no ven nada raro.

Finalmente llegan al Golfo de México, donde se acaba el viaje para los huéspedes, así que le piden a Robur que haga descender la nave hasta casi tocar el agua. Entonces Prudent le cuenta a Robur y a los demás que ese extraño aparato que vieron en el Great Eyry es un "Kraken", una aeronave de los Iluminati, una organización secreta que lleva dominando el mundo desde el cataclismo que acabó con el continente de Mu gracias a su tecnología y a sus agentes que están en todos los países del mundo y que nada ocurre en la Tierra sin el consentimiento del Consejo de los Siete, que controla la organización Iluminati. Entonces Robur le pregunta por qué le está contando esto, a lo que Prudent responde con un: "¡Porque no se lo vais a contar a nadie!" Acto seguido saca un pañuelo de su bolsillo y lo agita. Entonces salen violentamente del fondo del Golfo dos "Krakens". Antes de que nadie pueda reaccionar, Evans y Prudent saltan por la borda del Albatros y nadando se van a uno de los Krakens que ahora rodean al Albatros. Cuando ya han entrado en el "Kraken", los dos aparatos abren unas compuertas y dejan ver sus cañones, con los que piensan destruir al Albatros. Afortunadamente Tom Turner logra reaccionar a tiempo y pone los motores de la nave a toda potencia, con lo que logran escapar de la primera andanada. Pero aunque el Albatros es más rápido, los Krakens están armados y tardan poco tiempo en alcanzar a nuestros amigos en uno de los motores ya ralentizado. Los Iluminati se acercan para acabar del todo con ellos. Comprendiendo que ya no se puede hacer nada para escapar, Tom Turner hace que todos bajen del Albatros, pero Robur se niega, pues supone qué es lo que va a hacer. Sin embargo Tom le deja inconsciente y le baja con los otros. Después enfila el Albatros hacia los Krakens y lo lanza a toda potencia contra ellos, con él a bordo. El Albatros ni siquiera lega a tocar a los Krakens, pues estos abren fuego a discreción y explota en el aire. Tras la destrucción del Albatros los dos Krakens abandonan la zona creyendo que todos los tripulantes han muerto en la explosión, sin reparar en la pequeña balsa donde están Elisabeth, Jules, Edward y Robur, que llora la muerte de su amigo y jura venganza contra los Iluminati. Unos días después son recogidos por un carguero que los deja en costas de los USA. Allí se despide de ellos Jules, que ha tenido suficientes aventuras ya, aunque promete estar en contacto.

De este modo, tres jóvenes quedan solos ante la amenaza de los Iluminati. ¿Lograrán liberar al mundo de la garra de esta organización secreta que lo ahoga?"



Robur según Jaime, que nos envía este boceto para que nos hagamos una idea. "Qué le voy a hacer, no soy Mikimoto Haruhiko." ¿Sabes una cosa, Jaime? En el fondo, todos lo somos un poco.

"A partir de aquí me he quedado sin ideas. Supongo que Robur vuelve a Pennsylvania para enfrentarse con Prudent y Evans y de este modo él y sus amigos acudirán en secreto a una reunión del Consejo de los Siete. Creo que de esa reunión sacarán el emplazamiento de la Isla X, a la que irán para liberar a los trabajadores cautivos de los Iluminati, aunque puede que antes de ir vuelvan a Inglaterra y descubran que son buscados por la Interpol, gracias a los manejos de los Iluminati o... De todas maneras, estoy seguro de algo: Robur volverá a alzar el vuelo con su nueva aeronave "Venganza" y se enfrentará a los Iluminati (y por consiguiente, al mundo) aunque sea lo último que haga."

La historia de J. Jaime Ortega Vicente llegó un par de meses antes de la distribución del MangaZone nº 6. Las dificultades logísticas (cinco meses de dificultades logísticas: si has de patinar, hazlo a tumba abierta) impidieron incluirlo en aquel número de la revista, pero por fin la tenemos sobre las páginas del Taller de Animación.

Mu, la civilización desaparecida. Es una gran idea: más misteriosa que la Atlántida, menos conocida y bastante poco aprovechada en otros relatos. Sería interesante saber cómo se le ha ocurrido. ¿Leyendo algún relato de H. P. Lovecraft y compañía? ¿Carros de los Dioses? ¿O se tropezó con el último álbum de Hugo Pratt sobre Corto Maltés, que explora este mito, precisamente? Es lo mismo... No, no es lo mismo. La curiosidad me corroe. Jaime, si nos escribes de nuevo, ya sea para completar la historia o para cualquier otra cosa, cuéntanos un poco sobre cómo has procedido a la hora de elaborar tu aventura. ¿Ha sido en plan puzzle, ocurriéndosete las cosas y luego encajándolas? ¿Has ido estructurándola partiendo de generalidades y concretando poco a poco? ¿O has seguido un orden cronológico, de principio a final? Lo mismo os digo a los demás: a todos nos interesa conocer la manera en que creáis vuestras historias, vuestros personajes, vuestros diseños... Cuando nos los mandéis, contadnos un poco sobre cómo los habéis concebido.

La historia de Jaime cuenta con elementos más que suficientes para desarrollar una intriga densa. Está la cuestión del padre de Robur, muerto en la mansión familiar destruida por el misterioso rayo. Un hombre encerrado en el secreto, que guardó a todas luces una nefasta relación con los Iluminati. El mismo Robur debe haber tenido una vida interesante al lado de un padre así. Por cierto que la personalidad del muchacho, algo irascible y dada a los bandazos emocionales, parece todo un punto de partida sobre el que evolucionar (incluso en la dirección que llevaría al Robur literario de Verne). Los demás personajes son adecuados para realizar buenas confrontaciones de personalidades entre sí y con las situaciones que enfrentan. Jules Vernau (no has podido resistirte, ¿verdad?) resulta una incognita para mí. Parece un compañero de aventuras más, pero aparece y desaparece. ¿Misteriosamente? Sería un buen "Caballo de Troya" en el argumento, y podría aprovecharse para justificar de alguna forma fantástica la extraordinaria casualidad del accidente en el Great Eyry y el hallazgo del artefacto. En cuanto a los Iluminati y el Consejo de los Siete, por no hablar de Mu, aquí hay un gran desafío. Ya se que insisto mucho con "El Misterio de la Piedra Azul", pero fijaos en cómo se iban proporcionando las pistas sobre la civilización atlante capítulo a capítulo, creando el clima, y como terminaban encajando todas las piezas. Es cuestión de decidir cuanto se revela, la graduación de la información.

En fin, esta es una historia que aún hay que redondear, y esperamos que Jaime (¿es éste tu nombre de pila?) la complete para el Taller, o que marque las líneas por donde habría de desarrollarse el relato, a fin de que cualquiera de los lectores de MangaZone aporte su grano de arena (si Jaime quiere). En todo caso, tres hurras por la propuesta de guión, y que no decaiga.

...Y a continuación, un guión de Alberto Benito Garrote (BENITO'S COMPANY)

"La historia transcurre en el año 3024, después de la tercera conquista galactica de la Tierra por parte de los Sciros.

Los Sciros son unos extraños seres procedentes del planeta Scira a 40.000 años luz de la tierra. Después de la tercera invasión los Sciros dejaron un pequeño pero fuerte contingente de tropas controlando el planeta Tierra. Los humanos se convirtieron en esclavos en su propia tierra, lo que dio lugar a pequeños pero importantes grupos de rebeldía, uno de ellos era el equipo Tarus, provenientes de la isla del mismo nombre.

Tarus era un equipo formado por seis adolescentes y dos adultos, los cuales enseñaron todas las técnicas conocidas de lucha a los adolescentes. Pronto empezó a destacar uno entre sus filas, un chico moreno de pelo corto con aire despistado llamado Suede.

Suede era huerfano, ya que su madre murió en el parto de él y de su hermano gemelo, el cual fue raptado por un Sciro, según le habían dicho desde muy pequeño.

La vida transcurría normal, es decir destruyendo pequeñas naves, robando armas y matando todos los Sciros posibles, cuando un día una encerrona elimino a todos los componentes del escuadrón Tarus menos a Suede que había ido a mear a los alrededores. Cuando

volvió todos los compañeros estaban mutilados, había sangre por todas partes, dedos, manos... pero cuando se disponía a enterrar a sus compañeros, vio que el más anciano de los componentes se movía un poco. Era el viejo Savick, el más inteligente del grupo, el cual tenía el corazón en su mano, fuera de su cuerpo latiendo pausadamente.

Savick le contó medio muriéndose la historia de Robur, la historia de una nave que podía ir tanto por la tierra como por el aire y el espacio.

El anciano murió y Suede no pudo creer esa historia, ya que era imposible que una nave de 1890 tuviera mayor tecnología que en su tiempo. Aún así, echó a andar hacia la gran ciudad de N.Y., sede del gran imperio alienígena, para encontrar algún anciano o algún ordenador que le pudiera ayudar en su búsqueda.

Después de 5 días en una moto voladora que se había encontrado abandonada, vio en un acantilado una escena muy conocida para el, un grupo de alienígenas mataba a un grupo de humanos. Suede sacó su pistola láser y después de una encarnizada lucha mató a todos los alienígenas. Cuando descendió para analizar si algún humano seguía vivo descubrió a una chica de pelo rojo que se había escondido detrás de su padre muerto. Se llamaba Mara y era la única superviviente de un grupo destinado a encontrar la antigua nave de Robur, y encontrar al chico de la profecía.

Entonces le contó la historia de una madre que luchó ferozmente durante la segunda invasión, pero fue capturada y violada por un Sciro. Al cabo de 9 meses dio a luz un niño y un Sciro, muriendo ella en el parto. Suede, inquieto, preguntó si el niño tenía una marca especial, y ella dijo que una extraña marca en el hombro derecho producida por el niño alienigena al nacer. Suede levanto el hombro y le enseño a Mara la marca de su hombro, produciéndose un abrazo entre ambos. Emprendieron juntos el camino hasta la gran ciudad, donde encontraron un mundo destruido y gobernado por Sontai, jefe de los Sciros en la Tierra.

Gracias a un extraño poder mental de Mara descubren la ubicación de la nave de Robur, emprendiendo rápidamente el camino hacia la nave.

Llegaron a una montaña y al entrar por una cueva Mara cae en un dispositivo de seguridad, por lo tanto Suede tiene que continuar solo. Después de superar cinco trampas llega a una gran sala en cuyo centro se encuentra el cuerpo hibernado de alguien. Suede lo despierta y ante su asombro aparece Robur en persona, el cual libera a Mara y les cuenta a ambos que hace muchos años él había viajado en el tiempo y viendo el panorama se había hibernado a la espera de un joven que le ayudara a guiar su nave, el Albatros.

Mara y Suede le contaron la situación a Robur, pero los sistemas de seguridad de la base detectaron la presencia de tropas alienigenas, ya que les habían seguido desde N.Y..

Robur ordenó a los jóvenes que subieran a la nave mientras él conectaba las trampas, pero cae fulminado ante los disparos enemigos, conectando el sistema de autodestrucción. Suede, tomando el control del Albatros, consigue salir volando justo antes de la destrucción de la base.

Suede consigue aprender el funcionamiento de la nave y toma dirección a N.Y. Durante el camino Robur y el Albatros. Deciden unirse a Mara y Suede y continúan sus aventuras hasta llegar a N.Y.

Cuando llegan a la ciudad, aparcan la nave a las afueras, y dejan a un chico y a una chica vigilándola, mientras los demás deciden entrar en la sede del gobierno.

Tras una lucha encarnizada en las puertas, uno de los amigos de Suede cae muerto, pero los demás consiguen pasar.

Empezó a sonar la alarma y se llenó la ciudad de Sciros, los cuales persiguen al protagonista y a sus amigos por todo el edificio. Suede se separa un momento del grupo, y entra en una habitación donde se encuentra el gobernador jefe Sciro. La sorpresa de ambos fue increíble, empezando una larga y dura lucha entre ambos.

En el transcurso de la misma, Sontai asesta un golpe a Suede y éste cae inconsciente, pero justo cuándo el Sciro se prepara para matar al humano, a través de un roto de su camiseta descubre la marca en su hombro.

El Sciro lo reconoce como su hermano, ya que él era el Sciro que se llevaron nada más nacer.

Despertado Suede, Sontai le cuenta la historia de como fue enseñado y educado para odiar a los hombres, y ante la sorpresa de todos, decide acompañar a Suede y a sus amigos al planeta Scira, usando el Albatros para tal proyecto."

CONTINUARA

¡Whoa! Eso es empezar con un terremoto y luego seguir para arriba. Se nota que te gusta la mezcla de épica, drama y comedia tan particulares de series como DragonBall, DragonQuest, o Granzote, ya puestos. No sé cuál es tu idea visual de la aventura que nos has mandado, pero ese toque irreverente es, no sé... muy Toriyama. O quizás estoy metiendo la pata hasta el fondo y te estoy destrozando la ilusión en una historia más seria que como me la estoy imaginando. Tanto más cuando en tu carta nos explicas que tu Bautismo de Anime se te impuso con Nausicaä. Repito, pues, lo mismo que a Jaime: aparte de enviar vuestras creaciones, no importa lo escuetas o lo amplias, contadnos algo más sobre ellas, su contexto, vuestra visión. Queremos una reacción en cadena de imaginación, y para eso necesitamos eslabones vivaces y llenos de color, que nos exciten la fantasía y el ánimo. En resumen, queremos poder verlo. Alberto, si envías la continuación de la historia, cuéntanos más sobre ella, sobre cómo la imaginas.

Lo que Alberto ha hecho es llevar a Robur y a la historia a su propio terreno, en el que sin duda está más confortable. Es algo perfectamente legítimo, el emplearle como un simple elemento que empuje la acción. Aunque personalmente me hubiera gustado que el personaje durase más (al fin y al cabo, se supone que es el inspirador de estos experimentos), si esto fuera obligatorio podría ser, en algunos de los casos, un corsé letalmente limitador.

El argumento ofrece muchas posibilidades, al contar con el esquema clásico del protagonista que emprende una misión, impulsado por la venganza y la necesidad, y que va reuniendo por el camino a sucesivos nuevos compañeros de viaje. Habrán aventuras mayores y menores, un aprendizaje, un valor que poner a prueba, una camaradería a demostrar en los momentos difíciles y... ¿una historia de amor? Quien sabe. Un poco de "Los Siete Magníficos" por aquí, otro poco de "DragonQuest" por allá, aliñado con unas pizcas de "Krull", "El Señor de los Anillos", "Nausicaä", "Mospeada"...

¿Y qué hay de la Resistencia? Su organización, sus líderes... Los Sciros, tres cuartos de lo mismo. Hay que fundamentar su modo de vida, su estructura social. ¿Son malvados por perversidad o por necesidad? ¿Están todos de acuerdo con el proceso de ocupación? ¿O hay disidentes? ¿Añadimos un poquito de "V"? ¿O nos estamos complicando la vida demasiado? ¡Alberto, socorro!

No, va en serio. Tu guión es una base más que suficiente para desarrollar un proyecto entero. Espero que nos envíes, cuanto menos, la continuación. Escríbenos pronto.

El MangaZone pasado fue una galería de personajes. En este número han sido dos guiones. Se me ocurren algunas cosas:

Primero de todo, que es necesario que arropéis vuestras obras con un poco de información general sobre el contexto en que las habéis ideado, y sobre cómo las habéis ideado. Esto lo hará todo más interesante, puesto que podréis comparar vuestros métodos con los de los demás.

Segundo, que quienes deseéis dejar que los demás hagan sugerencias respecto a vuestro material, o que incluso querráis poneros en contacto con otros contribuyentes, indiquéis vuestro deseo de hacerlo y de que publiquemos vuestra dirección postal completa (si no decis nada, se asumirá que deseáis reservaros los datos y que queréis seguir con el control de la obra, aunque reconoced que lo otro es más atractivo).

Y tercero, que aunque la intención del Taller sería, una vez visto bastante material, escoger alguna dirección y centrarse más en ella, esta sección va a permanecer, digamos, en un formato muy libre que vosotros dictaréis. De manera que las contribuciones no tienen que ceñirse sólo al "Proyecto Robur", sino que también pueden dedicarse a cuestiones más simples como, por ejemplo, cómo salir de un atolladero en un guión, o conseguir determinada expresión en el rostro de un personaje, o de dónde sacar ideas para una civilización escondida o una organización secreta, etc. Como servidor no es Supermán, también aquí se invitaría a que los mismos lectores se contestasen entre sí.

Y esto es todo en este MangaZone por lo que al Taller de Animación respecta. Espero que hayáis aprovechado el verano para prepararnos alguna sorpresa. Estamos deseosos de recibirla.

Juan Gómez Martín

CORREO MANGAZONE

En el correo de este número, y sin que sirva de precedente, hemos decidido publicar íntegra una de las cartas recibidas que nos tocó particularmente la moral. Trata un tema delicado que quizá alguno de vosotros también haya considerado, así que nos ha parecido prudente incluirla junto con una respuesta adecuada. Nuestra intención inicial era responderla uno por uno, pero eso ocuparía mucho espacio, así que hemos confiado en la capacidad de Juan para poner en palabras los sentimientos de todos. Lamentaríamos que os sintierais ofendidos por no dar el mismo tratamiento a los demás, pues con esto no pretendemos otorgar ninguna clase de favoritismos. Simplemente hemos considerado conveniente hacerlo de este modo, por esta vez.

Amigos de MangaZone:

Os escribo porque al comprarme y leerme el nº 6 me he llevado una gran decepción. Me explico: yo soy un aficionado a todo tipo de cómic y el manga es una parte de esa afición. Siempre me han gustado los fanzines y revistas que tratan sobre el medio, y lo vuestro ya puede llamarse una revista. Lo único que pido y exijo a una publicación de este tipo es que informe (lo que aún hacéis) y que CRITIQUE todo lo que sea necesario para que el lector tenga una perspectiva sobre las obras que produce el género (en este caso el manga) ¿A qué viene todo esto? Pues muy fácil, a que el apartado de crítica ha sido totalmente borrado de nuestra publicación en este nº 6, y yo lo relaciono con el despido-marcha-destitución o lo que sea de vuestro colaborador Jorge Riera López, el cual aunque a veces tuviera opiniones de las que discrepaba y quizás utilizase un tono demasiado apasionado, era un crítico de verdad, es decir, no se dejaba cegar por el nombre de ninguna editorial y decía las cosas claras. Eso que no se quién (porque el tal López firmaba sus opiniones) dice en el correo del nº 6: «...y la desbordante imaginación...» me parece de un cinismo insano e insultante para la inteligencia de los lectores, y es que además se disculpa en su nombre. Pero lo que de verdad me preocupa es lo que se dice un poco más adelante: «...y tranquilo, que aquí ya nadie se va a meter con Ken...», y con nadie más, añadiría yo. Si lo que queréis es que los chicos de Planeta-Agostini os hagan publicidad y os recomienden desde sus páginas, me parece muy bien, pero si para eso tenéis que deshaceros de la gente que hacía de vuestra publicación algo único en lo referente al mundo del manga (porque para «publicaciones» que dedican «números de agradecimiento» a editoriales ya hay unas cuantas que todos conocemos y que yo personalmente detesto) no vale la pena, de verdad que no la vale.

Esperando vuestro nº 7 para reencontrarme con afilados comentarios, aunque no sean de la misma persona, me despido de vosotros, no sin antes deciros que si seguis en la misma línea anodina del nº 6 ya podéis despediros de un lector, yo, y me temo que de muchos más.

Atentamente:

Santiago de la Mata Martí

P.D. Para información pura y dura ya tengo las secciones del inconmensurable Alfons Moliné, y los «comentarios» de Manuel Díez, además de otras secciones por las que no tengo que pagar ni un duro, a diferencia de vuestra revista.

Mmmm...

Bien. Todo gira alrededor de lo que yo entiendo por crítica. Utilicemos como objeto de ejemplo a "El Puño de la Estrella del Norte". Supongamos que no me gusta la serie (en realidad, simplemente no me interesa, pero olvidémoslo en favor del experimento). Tal como lo veo, yo podría decir en unas pocas líneas que es un asco, que los autores son poco menos que subnormales, y que el éxito que tiene es inversamente proporcional a la inteligencia de sus lectores que, por otro lado, serían un hatajo de inmaduros e infantiles sadomasocas. Con esto yo quedaría como un crítico ácido, crudo, incisivo, que no se pliega ante nadie, que no tiene miedo a la muerte y que es capaz de batirse en duelo con los más peligrosos editores del Reino sin sudar una gota (y que si muere, entierro vikingo). Un heróico *enfant terrible*, dispuesto al martirio por la causa de la verdad.

Pero, por otro lado, el lector, una vez recorridas esas rayas de adrenalina, sólo habrá sacado en limpio una cosa: que a mí no me gusta ni El Puño ni los que lo leen. Punto.

Es decir, sabrán que lo considero una basura, pero no sabrán por qué lo considero una basura, ni qué es lo que entiendo por basura. Si aún no han leído el cómic, no tendrán ninguna información sobre el mismo. Sólo opinión, y no muy esclarecedora, por cierto. Si lo han leído y no les gustó, se sentirán hinchados de autoaprobación por mis frasecitas lapidarias, a tomarse la leche y a la cama. Si les gustó, lo único que desearán tras mis insultos es que un día de estos alguien me encuentre en un callejón oscuro y todo acabe en un Quién Sabe Dónde Especial Otaku. O sea, que la cosa se reducirá a un flash de emociones y se acabó.

Sin embargo, yo podría proceder de otra manera. Podría contar la sinopsis para que la gente se hiciera una idea. Podría hablar de los autores. Podría situar la obra en el contexto del género de lo que podríamos llamar el Spaguetti-Western PostNuclear, hablar del precedente de Mad Max, y de cómo ha sido adaptado a los clichés del cómic japonés. De cómo el protagonista resume las cualidades y/o defectos estéticos, según determinado criterio mío, de cierta clase muy popular de héroe en Japón. De lo que pienso de la manera en que fluyen las historias. De cómo la veo evolucionar. De cómo valoro cada uno de esos aspectos y cómo fundamento en esos pros y contras mi recomendación final.

Podría ser más o menos exhaustivo. Podría combinar el intento de objetividad con la más pura subjetividad, incluso con ciertas dosis de labia manipuladora.

Pero el lector conseguiría varias cosas: saber de qué va El Puño, saber mi opinión sobre la serie, conocer las bases de esa opinión, y estar de acuerdo, algo de acuerdo o en total desacuerdo conmigo. En cualquiera de esas opciones, él vería cuál es mi posición y cuál es la suya en los contrastes, y es muy probable que, aunque esto suene muy cursi, obtuviera una perspectiva más amplia y enriquecedora de lo que son sus gustos y el objeto de esos gustos. Al lector que no ha disfrutado la historia es posible que la crítica, aunque refuerce sus conclusiones, le anime a revisarla en busca de nuevos parámetros y referencias. Puede que incluso de repente le guste, en contra de mis conclusiones. Y en el caso de las personas que no se han molestado en ojearla o que ni siquiera sabían que existía, seguro que les habré excitado la curiosidad lo bastante como para que la prueben y se formen su propia opinión.

¿Un panorama demasiado edulcorado? Es posible, pero me parece bastante más constructivo que aquello del hatajo de inmaduros e infantiles sadomasocas. Esta opción, no tan supercalifragilística como la anterior, es la que yo entiendo por crítica efectiva en una revista, ya sea para aficionados al cómic japonés, a las películas Gore o a los ordenadores Macintosh. Lo otro te aseguro que es mucho más fácil de hacer, hilar cuatro insultos biensonantes, pero no es ni la mitad de productivo. Es, más bien, ruído informativo.

Nadie se va a meter más con Ken. Es cierto. Puede que se haga una crítica de Ken, o que se recomiende a favor o en contra de la obra en que aparece, pero desde luego que no se va a volver a decir que Ken es basura o que los que lo leen son imbéciles. De batallitas a lo X-Men La Leche Merengada Vs. X-Men Al Paredón ya estamos un poco hartitos, gracias. Ésta es la postura de MangaZone respecto a la crítica, tanto de las producciones de Manga y Anime como de las entidades que las producen y las distribuyen. La marcha de Jorge de MangaZone tiene que ver tanto con esto como con otras causas.

Y, Santiago, explícame qué tiene que ver todo esto con una presunta actitud sumisa a Planeta-Agostini (¡precisamente a Planeta-Agostini!), que no sé de dónde se deduce. Esa editorial maneja sus productos de manera bastante desaliñada e irritante, pero le corresponde el mérito de haber iniciado la oleada manga en España. Al César lo que es del César. Decir eso no es lamerle los cuartos sino ser equitativo, y no creo que Planeta nos vaya a poner publicidad previa mordaza informativa gracias a ello precisamente. Personalmente, no creo que haya que confundir la lógica (o la ilógica) comercial de las editoriales con ningún montaje para acogotar al sufrido consumidor de manga.

Para concluir, lo siguiente: sí es posible que en una primera impresión parezca que no existen críticas negativas, pero eso se debe a que no existe una Sección Especial de Críticas Negativas destacada con neones estroboscópicos y pintura fosforescente. Si repasas cualquiera de los textos del número pasado comprobarás que los aspectos negativos son siempre señalados. Ocurre que no hay grandes estridencias, más allá de posibles intentos de florituras prosísticas. Es la línea que pensamos seguir, y los lectores habrán de advertirnos si nos apartamos de ella. Puede que te decepcione, pero, independientemente de lo que decidas respecto a ello, espero que me concedas que es una postura legítima y razonable.

Juan Gómez Martín

J. Jaime Ortega Vicente (Madrid)
Gracias, gracias, gracias. Por los cumplidos, por tu participación en el ranking, por tu trabajo para el taller... y por tus correcciones. Realmente la gente como tú es la que hace que todo el curro que nos pegamos valga la pena (no tienes ni idea del esfuerzo que representa esto del MangaZone... y más ahora que queremos hacerlo mensual). ¿Maestros del manga, Mitsuru Adachi? Tomamos nota. Sobre el OVA de Exper Zenon no tenemos referencias, pero invitamos a cualquiera de nuestros lectores (por favor, por favor, sacadnos de este apuro) que sepa algo a que nos lo comunique.

Noemí Martín Santo (Elche)
Gracias. Nosotros también nos alegramos de haber vuelto (¡lo que costó, Señor!).
Los dibujos de las páginas 20 y 21 del nº 5 son: Lone Wolf & Cub, Grey, Appleseed, Urusei Yatsura, Alita, 3x3 Eyes, Venus Wars, Orion, Alita y Ragnarok Guy. Y el "vendedor de alfombras" de la página 41 aparece en Dark Angel (Kia Asamiya).
¿Que si creemos que en España censurarán las series que emitan? Muchacha, salvo las emitidas por Canal 9 y TV3 (no recibimos el resto de las autonómicas), no recuerdo una sola serie emitida en España que tuviera escenas "comprometidas" y no haya sido aligerada de ellas. Por nombrar sólo unos pocos ejemplos: Nadia, Touch, Alegre Juventud, Kimagure, etc. Incluso City Hunter fue cercenada (y eso que el anime, en comparación con el manga, es inocente del todo). Parece que las TV privadas no acaban de darse cuenta de que pocas series de anime están enfocadas a un público menor de 13 años. La serie de Ranma 1/2 ha sufrido tales cortes que... no, no quiero recordarlo. Hasta cambian los diálogos de algunas series para evitar los lapsus que se producen en la historia como consecuencia de los diálogos cortados. Y lo que hicieron con Piruetas... Dios mío, recibirá algún día justo castigo acción tan deleznable.
Los guiones para el grupo de Chirivella pueden ser de cualquier tipo. A ellos les encantará recibir cualquier idea sobre la que dibujar, del tema que sea.

Luis Felipe Láinez Arribas (Madrid)
Estupenda, tu "Perseus". Un poco básica, pero se nota que te la has trabajado. No se trata de cómo la queramos nosotros, sino tú.
Es raro que no haya llegado el nº 5, y más a Madrid, puesto que nuestra distribuidora está en Madrid, y por lo tanto es a las tiendas de cómics de allí a donde primero llega.
Y si Dios quiere, el nº 7 llegará en Septiembre y no en Octubre.

F.J.S. Francis "CIO" (Sevilla)
¿La traducción del silabario japonés? La traducción de cada kana estaba a su lado. ¿Qué más quieres que traduzcamos?
Los dibujos de la editorial eran bonitos, pero después de ver la cara que pusieron los representantes de Kadokawa Shoten al ver el dibujo de la editorial del nº 5 (sacado de un cómic publicado por ellos), decidimos usar las menos ilustraciones originales posibles para aquello que no fuese información. Pagar 10.000 pts. o más en concepto de derechos de autor por cada uno de los dibujos que publicásemos nos hundiría antes de empezar... a menos que estéis dispuestos a pagar 15.000 pts. por número, que no creo.
El Appleseed de Norma, para cuando Norma negocie con los japoneses, en lugar de pretender comprar los derechos a los yankis que lo publican en los USA.
Y Horobi no sabemos si está en el limbo como tú dices, pero desde luego no se sabe nada por ahora. Será otra de esas colecciones que Forum dice que tiene previsto lanzar... "pronto".
¿Que si hemos visto el Robin de los Bosques de Tele5? Sí, los cuatro o cinco primeros capítulos... varias veces.
El dibujo de Shirow del informe del nº 4 no es una copia de ningún Marvel. Es Artemis, es una bioroide experimental, y es 100% Shirow.
Lo del Taller de Animación no es cachondeo, y como habrás podido observar, sí que hay algunos locos que hacen esas cosas (aunque no todos beben Pepsi).
Y el regalo prometido en el nº 2 llegó a Ficomic con el nº 5. Unos pins preciosos, sí señor. Lamentablemente se agotaron y no hubo bastantes para distribuirlos por toda España junto con la revista. Sorry.

Gonzalo García (Madrid)
Comprendemos las quejas por el precio. Rumiamos mucho antes de decidir el precio para el nuevo formato, pero era el mínimo imprescindible para cubrir gastos (la posibilidad de sacarle un beneficio a esto se atisba a duras penas en la lejanía). No podemos hacer más que esperar que la calidad compense el desembolso. De todas formas, traer los mangas de Japón sigue saliendo más caro, no te pases, ¿eh?
Tus comentarios a la edición de Planeta de The Ghost in the Shell son realmente interesantes (si lo leyese tu madre, te lavaría la boca con lejía), en parte porque reflejan la opinión de todos nosotros sobre el particular, la desaparición de págs. a color, la distribución arbitraria de la historia, y todo eso, aunque no creo que las págs. que faltan las haya usado el impresor para limpiarse "eso". De todos modos, comparada con las anteriores ediciones de estos señores, hay que reconocerles la calidad que han puesto en ésta.
A mí, personalmente también me gusta el color que Lea Hernández puso a Silent Möbius para Viz, pero es una opinión dividida aquí entre nosotros. De todas formas, es preferible el original en B/N. El color de Oliff es soberbio, pero no es razón suficiente.
Para mí, las películas clásicas en B/N coloreadas son una aberración, por bueno que sea el coloreado, y lo mismo pienso de los mangas.
La dirección del club promovido por Oro Films no la publicamos porque no nos la facilitaron, aunque nos apuntamos. Me temo que la mayoría de los socios son gente que se apuntó en su stand durante Ficomic, aunque imagino que en las carátulas de sus películas incluirán los datos necesarios.
Pure es un seudónimo, pero sinceramente no sabemos de quién. Es muy difícil saber qué autores trabajan bajo seudónimo, pues muchos de ellos lo hacen bajo varios. Perdón.
A mí me parece que la edición de Silent Möbius de Viz sí corresponde con la original de Kadokawa. Yo tengo los dos primeros volúmenes originales, y desde luego la parte 1 de Viz corresponde al vol. 1 original (aunque faltan los clásicos episodios caricaturescos que todos los autores japoneses incluyen al final de sus volúmenes), y lo mismo la parte 2.
El final de Grey no es que sea como el café con sal, pero desde luego te deja con una sensación de "coitus interruptus" que ya, ya...
Bubblegum Crisis ha sido lanzada en Inglaterra, pero no bajo el sello Manga Video, sino por la propia AnimEigo en formato Pal. De todas formas, Oro Films no va a sacar sólo las películas inglesas, sino que dijeron estar visionando otras para decidir qué más títulos sacar, así que habrá que esperar a que se decidan.
Gracias por los ánimos.



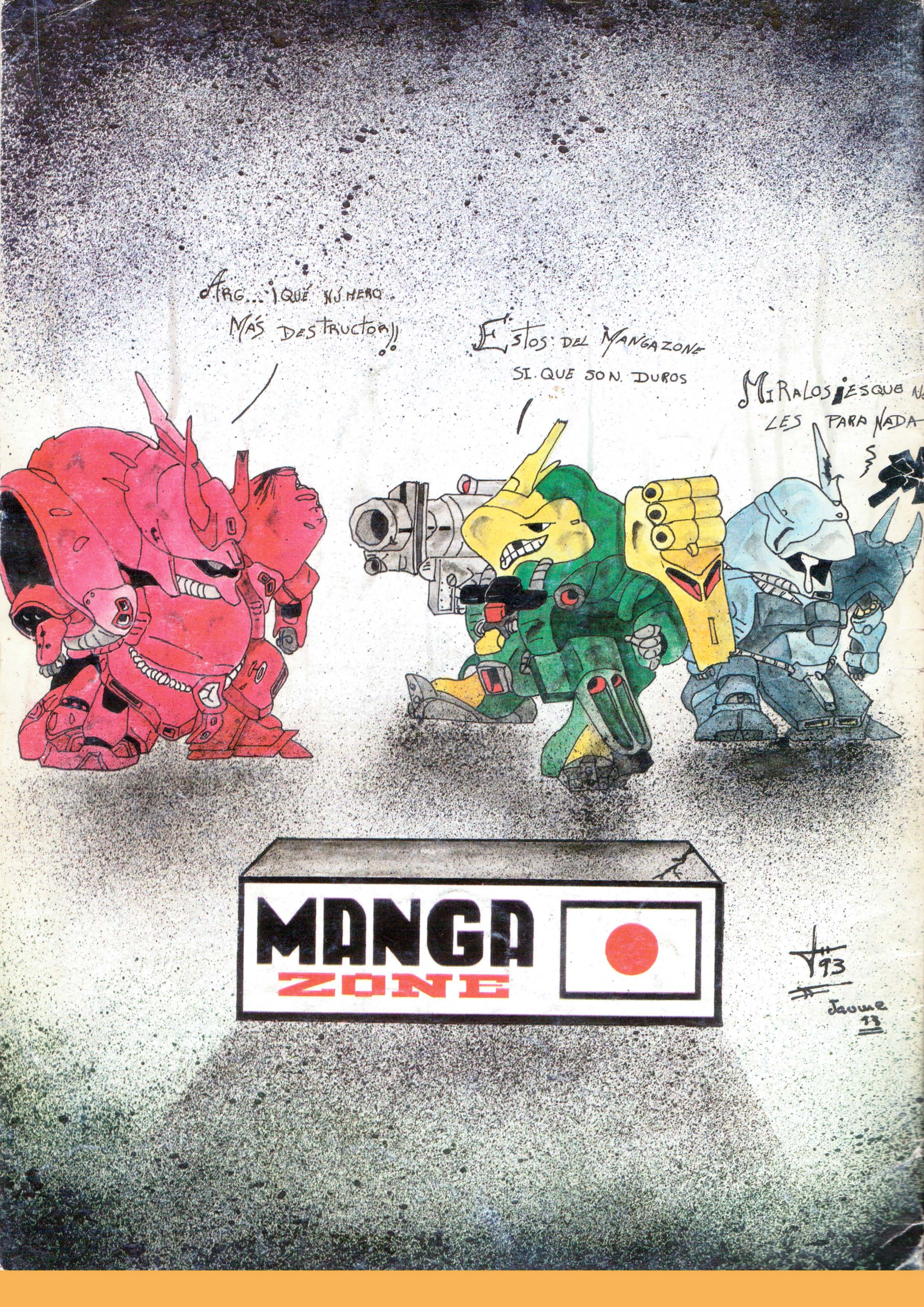
Dibujo original de F.J.S. Francis "CIO" de la Black Ribbon

Marichi (Madrid)
El artículo de Grey del nº 5 fue escrito por Miguel Angel, que decidió dejar de colaborar con nosotros, por lo que no apareció la profundización prometida. De todos modos, lo prometido es deuda, así que aparecerá.
No vamos a decir al final de la revista cuándo aparecerá el siguiente número, porque a partir de ahora lo hará mensualmente (o lo más parecido a ello posible, si todo va bien).
Si escribiésemos en el correo las preguntas que nos hacéis, ocuparía el doble, con lo que aparecerían contestadas la mitad de las cartas. Creemos que es mejor contestar al mayor número de amigos posible que seleccionar unas pocas afortunadas para hacerlo. De todos modos, en las respuestas intentaremos que sea fácil adivinar el contenido de las preguntas. Y el viaje en tren a Barcelona para asistir al Salón fue una experiencia que no le deseo ni al peor de mis enemigos. Llegamos con el cuerpo hecho un cuatro.
Sí sabemos algo sobre las series Spawn y Pitt, pero ¿qué es lo que quieres saber?
No, no entrevistamos a Shirow, porque no apareció. No creo que se atreviese, por miedo a ser despedazado por miles de fans ansiosos por un autógrafo. De todos modos, en el Animerica nº 6 aparece una entrevista con él, por si te interesa (y lees un inglés fluido).
Aclaramos para el resto de lectores que eres un chico (pero la próxima vez pon tu auténtico nombre). Y los CDs con bandas sonoras (suponemos que te refieres a las japonesas) debes buscarlos en las tiendas especializadas de cómics, que están en contacto con el extranjero y pueden pedirlos.
Y no, no has sido demasiado quejica ni pedigüeño, no más que el resto (bueno, quizá un poquito).

Y hasta aquí hemos llegado. Parece ser que definitivamente no podremos contestar a parte del correo recibido para el nº 6, a menos que el "admirado" (y esto SÍ que es cinismo) señor Riera cambie mucho de forma de ser y decida devolvernos el correo que se "esfumó" junto con su colaboración. Lo sentimos enormemente. Si no es mucha molestia, volved a escribirnos. Os esperamos. Y ya puestos, retiro las disculpas que di en su nombre y las sustituyo por la media sonrisa que hubiera puesto él.

Alter Ego
o, si lo preferís de este modo,
J. Javier Martínez Benlloch

PD: Por favor, mandad vuestras cartas a "Correo MangaZone", C/ Músico Barbieri 5, nº 21, 46018 Valencia... ¡no a Distrimagen, che!


ARG... ¡QUÉ NUMERO MÁS DESTRUCTOR!!
ESTOS DEL MANGAZONE SI QUE SON DUROS
MIRALOS ¡ES QUE N LES PARA NADA
MANGA ZONE
Jaume 93